

EL TRASFONDO ONTOLOGICO Y CONCEPTUAL DE LOS JUEGOS
ANCESTRALES

VERENA ESTER GONZALEZ GRAJALES
SHARON PERIÑAN PAYARES
JOSÉ DAVID ZABALETA RODRIGUEZ

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
CARTAGENA DE INDIAS - BOLIVAR
2016

EL TRASFONDO ONTOLOGICO Y CONCEPTUAL DE LOS JUEGOS
ANCESTRALES

VERENA ESTER GONZALÑEZ GRAJALES
SHARON A. PERIÑAN PAYARES
JOSÉ DAVID ZABALETA RODRIGUEZ

Trabajo de Investigación para optar al título de especialista en pedagogía de la
lúdica

Asesor
JORGE ADOLFO NIETO DÍAZ MSc.
Orientación y Asesoría Educativa

FUNDACIÓN UNIVERSITARIA LOS LIBERTADORES
VICERRECTORÍA DE EDUCACIÓN VIRTUAL Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA DE LA LÚDICA
CARTAGENA DE INDIAS - BOLIVAR
2016

Nota de aceptación

Presidente del Jurado

Jurado

Jurado

Cartagena de Indias, Bolívar, Febrero de 2016

Las directivas de la Fundación
Universitaria Los Libertadores, los jurados
calificadores y el cuerpo docente no son
responsables por los criterios e ideas
expuestas en el presente documento.
Estos corresponden únicamente a los
autores

A Dios mil gracias, por permitir alcanzar este sueño y a mis dos hijas, por ser el motor de impulso, en el recorrido efectuado para alcanzar esta meta.
VERENA

A Dios, mi Padre celestial autor y proveedor de mi vida quien me da fuerzas cada día para seguir.

A mis padres, hermanos y sobrinos, en especial al amor de mi vida Samantha
Sofía
SHARON

Agradezco a Dios, a mis padres, mi compañera y mi hijo por apoyarme en el alcance de este logro.
JOSE

AGRADECIMIENTOS

Los autores expresan sus agradecimientos a:

- La Fundación Universitaria Los Libertadores, por brindarnos el espacio de formación en Pedagogía de la Lúdica.
- A la Cooperativa de Educadores COOACEDED, por su apoyo económico.
- A la Institución Educativa de Bayunca por permitirnos la aplicación de los instrumentos requeridos para la realización del proyecto grado.

CONTENIDO	pág.
INTRODUCCIÓN	15
1. PROBLEMA	17
1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	17
1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	17
1.3 ANTECEDENTES	17
1.3.1 Antecedentes empíricos	17
1.3.2 Antecedentes bibliográficos	19
2. JUSTIFICACIÓN	20
3. OBJETIVOS	21
3.1 OBJETIVO GENERAL	21
3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	21
4. MARCO REFERENCIAL	22
4.1 MARCO CONTEXTUAL	22
4.2 MARCO TEÓRICO	23
4.2.1 Aspectos específicos del tema	23
4.2.2 Aspectos generales de lúdica	29
4.2.3 Aspectos generales de pedagogía	31
4.3 MARCO LEGAL	32
5. DISEÑO METODOLÓGICO	34
5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN. LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN	34
5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA	35

5.3 INSTRUMENTOS	37
5.4 DIAGNÓSTICO	41
5.5 VARIABLES E HIPÓTESIS DE TRABAJO	55
6. PROPUESTA	56
6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA	56
6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA	56
6.3 JUSTIFICACIÓN	56
6.4 OBJETIVOS	57
6.4.1 Objetivo general	57
6.4.2 Objetivos específicos	58
6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES	58
6.5.1 Resultados y análisis de la aplicación de los talleres	58
6.5.2 Validación de las hipótesis de trabajo	75
6.5.3 Cronograma de actividades	76
6.6 PERSONAS RESPONSABLES	76
6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA	77
6.8 RECURSOS	77
6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO	78
6.10 INDICADORES DE LOGRO	79
7. CONCLUSIONES	80
8. BIBLIOGRAFÍA	81
9. ANEXOS	83

TABLAS

	pág.
Tabla 1. Preguntas dirigidas a la población encuestada	38
Tabla 2. Procesamiento de la pregunta 1 de los estudiantes	41
Tabla 3. Procesamiento de la pregunta 2 de los estudiantes	42
Tabla 4. Procesamiento de la pregunta 3 de los estudiantes	43
Tabla 5. Procesamiento de la pregunta 4 de los estudiantes	44
Tabla 6. Procesamiento de la pregunta 1 de los docentes	46
Tabla 7. Procesamiento de la pregunta 2 de los docentes	47
Tabla 8. Procesamiento de la pregunta 3 de los docentes	48
Tabla 9. Procesamiento de la pregunta 4 de los docentes	49
Tabla 10. Procesamiento de la pregunta 1 de los padres de familia	51
Tabla 11. Procesamiento de la pregunta 2 de los padres de familia	52
Tabla 12. Procesamiento de la pregunta 3 de los padres de familia	53
Tabla 13. Procesamiento de la pregunta 4 de los padres de familia	54
Tabla 14. Variables e hipótesis de trabajo	55
Tabla 15. Procesamiento de la pregunta de evaluación del taller 1	60
Tabla 16. Procesamiento de la pregunta de evaluación del taller 2	63
Tabla 17. Procesamiento de la pregunta de evaluación del taller 3	66
Tabla 18. Procesamiento de la pregunta de evaluación del taller 4	70
Tabla 19. Procesamiento de la pregunta de evaluación del taller 5	73

GRAFICOS

	pág.
Grafica 1. Metodología de los juegos agradables para los estudiantes.	42
Grafica 2. Valores aprendidos por los niños.	43
Grafica 3. Momentos en los cuales los juegos se convierten en Desagradables	44
Grafica 4 Sentimientos de los niños cuando son lastimados	45
Grafica 5. Importancia de la práctica de los juegos ancestrales.	46
Grafica 6. Contribución de los juegos ancestrales a la corrección de conductas inapropiadas.	47
Grafica 7. Beneficios que deja la práctica de los juegos ancestrales.	48
Grafica 8. Diferencias en el comportamiento cuando se realizan juegos ancestrales y juegos actuales	50
Grafica 9. Juegos ancestrales realizados por los padres de familia	51
Grafica 10. Razones por las cuales es necesario fomentar en sus hijos la conservación de los juegos ancestrales	52
Grafica 11. Conocimientos adquiridos al realizar juegos ancestrales	53
Grafica 12. Diferencias entre juegos ancestrales y juegos actuales.	54
Grafica 13. Aporte que los juegos tradicionales le dejan a los estudiantes.	60
Grafica 14. Normas y valores evidenciados en la actividad.	64
Grafica 15. Fortalecimiento de lazos afectivos y el aprovechamiento del tiempo libre	67
Grafica 16 Tomando café con los abuelos	70
Grafica 17.El Juego ancestral como estrategia lúdico-pedagógica	73

LISTA DE CUADROS

	pág.
Cuadro 1. Modelo de taller.	39
Cuadro 2. Formato de diario de campo.	40
Cuadro 3. Diario de campo del taller 1.	61
Cuadro 4. Diario de campo del taller 2.	64
Cuadro 5. Diario de campo del taller 3.	67
Cuadro 6. Diario de campo del taller 4.	71
Cuadro 7. Diario de campo del taller 5.	74
Cuadro 8. Cronograma de actividades.	75
Cuadro 9. Recursos.	77
Cuadro 10. Evaluación y seguimiento.	78

GLOSARIO

ALTERIDAD: es el principio filosófico que permite alternar o cambiar la propia perspectiva del individuo por la del otro, dicho de otra forma la alteridad permite asumir roles diferentes en el individuo.

CATARSIS ELABORATIVA: efecto interno que se manifiesta o exterioriza el individuo al realizar una actividad placentera

ELEMENTO IDENTITARIOS: factores o rasgos que caracterizan e identifican una población, como su religión, arte, letra, formas de vida, gastronomía e historia.

JUEGOS ANCESTRALES: también llamados juegos tradicionales, son aquellos juegos típicos de una región o país, a través de los cuales, los niños socializan y se instruyen acerca de las raíces de sus ancestros, de una manera amena y recreada.

LUDICA: se define como una actividad física planeada, que guarda una estrecha relación con expresiones culturales, como la danza, el teatro, la pintura, la música y que generan placer y diversión en el individuo.

ONTOLOGIA: filosóficamente se refiere al ser en cuanto al ser y de lo que esencialmente le pertenece.

RESUMEN

El proyecto: **El trasfondo ontológico y conceptual de los juegos ancestrales**, desarrollado con los estudiantes del grado quinto, de la Institución Educativa de Bayunca, contribuye con el mejoramiento de los aspectos relacionales de los niños con sus compañeros, profesores y demás miembros de su familia. Fue concebido como un proyecto de intervención en el aula, ya que a través de la interacción y puesta en escena de los juegos ancestrales se facilita el proceso de enseñanza aprendizaje. Arrojó resultados muy notorios en el mejoramiento de la convivencia dentro y fuera del aula de clase, y al utilizar los talleres, no solo se rescataron los juegos ancestrales, sino también se permitió un intercambio intergeneracional, asegurando de esta forma la preservación de estos valores culturales.

Palabras claves: Ancestral, Afrodecendencia, Juego, Rescate de raíces, Quehacer Pedagógico, Valor Cultural

ABSTRACT

The project: The ontological and conceptual background of the ancient games, developed with students in fifth grade of School of Bayunca contributes to improving the relational aspects of children with their peers, teachers and other members of his family. It was conceived as an intervention project in the classroom, and that through interaction and staging of the ancient games the teaching-learning process is facilitated. He threw very noticeable results in the improvement of living inside and outside the classroom, and using workshops , not only the ancient games were rescued , but an intergenerational exchange , thus ensuring the preservation of these cultural values are also allowed .

Keywords: Ancestral, Game, Rescue estate, Pedagogical work, Cultural value

INTRODUCCIÓN

La realización de trabajos como este, permite evocar y preservar el juego ancestral dándole un mayor significado reconociendo su importancia al implementarlo como una herramienta del quehacer pedagógico.

El trasfondo ontológico y conceptual de los juegos ancestrales, es un proyecto que se origina de una necesidad latente en los estudiantes del grado quinto de la institución educativa de Bayunca, ya que en ellos se evidencia fácilmente las dificultades que poseen para relacionarse, su escases de valores, su desmotivación para el estudio y la poca ejercitación física que tiene en la práctica de sus juegos, es por ello, que el objetivo trazado en este proyecto, es implementar el juego ancestral como una herramienta facilitadora de los procesos educativos y formadora en valores éticos, morales y sociales que permitan corregir la problemática existente.

Con este trabajo se pudo implementar la propuesta: **Jugando y rescatando nuestra identidad se va recuperando**, en la cual la participación de los estudiantes, padres de familia, y educadores fue muy positiva, pues la aceptación de las actividades propuestas y la importancia generada para ellos en la práctica de los juegos ancestrales fue expresada y manifestada de un manera espontánea y efusiva.

Dentro de las limitantes que se evidenciaron en la realización del proyecto, podríamos hacer mención del tiempo requerido para la congregación de los padres de familia, y el entendimiento y desarrollo de algunas preguntas presentes en las encuestas efectuadas.

La metodología empleada fue activa y participativa, ya que el estudiante fue centro y protagonista del mismo, no solo porque en la realización de los talleres fueron imprescindibles, sino porque ellos fueron el motivo de la puesta en marcha del mismo; marcando notoriamente su incidencia sobre todo en la forma como se relacionaron con sus pares y demás miembros de la comunidad educativa. De allí el significado que tuvo el rescate de los juegos ancestrales en sus relaciones convivenciales.

Dado el aumento progresivo de los índices de violencia, no solo en la institución educativa sino en el pueblo de Bayunca en general, es propicio la implementación de este proyecto, como canal y escenario de disminución de los factores

generadores de esta, poniendo de relieve el juego ancestral como vehículo facilitador de la convivencia.

Recrear los juegos ancestrales como practica pedagógica, es posible en todos los grados de la básica primaria, ya que el juego en sí, permite el alcance de muchos logros positivos en el niño, sobre todo en su formación de valores, tema que en la actualidad es preocupante y la motivación que estos juegos imparten, permiten que los ambientes educativos sean más atractivos y agradables para los niños.

1. PROBLEMA

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En la población estudiantil de la Institución Educativa de Bayunca, se observa que la forma de relacionarse de los niños y niñas, es agresiva. Están mediatizados por las nuevas tecnologías y en ocasiones, no queman sus etapas de juego, porque se dedican a actividades laborales, para obtener los recursos económicos necesarios para sus hogares.

Esto refleja una escases de valores y de prácticas corporales y grupales, además de la desmotivación por la formación académica, engrandeciendo así la problemática, al convertir los ambientes escolares en escenarios hostiles, que llevan en detrimento el proceso de enseñanza aprendizaje.

Se hace necesario implementar y rescatar estrategias lúdicas como los juegos ancestrales propios de su región, que permitan conocer parte de las prácticas recreativas de sus ancestros, en los cuales las normas, la adquisición de valores y la ejercitación física, se realizan bajo un ambiente placentero, enmarcado en la creatividad y la felicidad propia del ser humano.

1.2 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo se pueden mejorar las formas relacionales y el fortalecimiento de conceptos académicos, mediante la implementación de herramientas lúdicas como los juegos ancestrales?

1.3 ANTECEDENTES

1.3.1 Antecedentes empíricos

El rescate de los juegos tradicionales ancestrales, en donde el juego mismo se convierte en una expresión manifiesta de la idiosincrasia, lo autóctono, lo cultural, y lo criollo y de las costumbres de las comunidades de la comuna II o también llamada Ciénaga de la Virgen además ,éstos juegos se convierte en el enlace de éstos pueblos con sus ancestros por ello se observa el marcado interés de rescatar los juegos tradicionales en Bayunca y poblaciones aledañas a estas como

Pontezuela, Arroyo de Piedra, Arroyo de las Canoas, se ha convertido en objeto de interés y de preocupación por parte de gestores culturales, de docentes y demás miembros de éstas comunidades que bordean la periferia norte de Cartagena.

En la población de Pontezuela en la **Institución Educativa de Pontezuela y en la institución Educativa de Arroyo de Piedra**, realizan anualmente un encuentro de Rondas Infantiles, y de juegos tradicionales, en el cual la institución Educativa de Bayunca se ha ganado algunos premios en diferentes categorías, además han alcanzado los objetivos trazados en el fortalecimiento de las relaciones en los diferentes núcleos familiares y en medio de todo esto, se han podido utilizar como herramientas educativas.

En las demás poblaciones también se evidencia un marcado interés de recuperar lo ancestral en lo pertinente a los juegos y rondas tradicionales, manifestado en festivales, encuentros conversatorios y un acervo de actividades culturales y de formación académica, y tomando el producto característico de cada pueblo, ejemplo en Pontezuela, en la institución educativa del mismo nombre bajo la coordinación de la licenciada ANA CECILIA NIEVES, quien trazo como objetivo su trabajo la integración cultural de todas las escuelas rurales de la zona norte, en dicha población el elemento identitario es el Totumo, en Arroyo Grande el elemento identitario es la guanábana, en la Boquilla, Tierra Baja y Arroyo Hondo y Arroyo de las Canoas es la pesca artesanal, todas estas comunidades usando dichos elementos identitarios han desarrollados procesos de recuperación de lo ancestral usando la recuperación de los juegos tradicionales y las rondas infantiles.

El interés mostrado por los organizadores de estos eventos recreativos y culturales de las zonas aledañas a la población en estudio, se asemeja a la propuesta de LUISA FERNANDA GUEVARA RAMÍREZ con su trabajo JUEGOS TRADICIONALES Y AUTÓCTONOS DEL RESGUARDO INDÍGENA CAÑAMOMO Y LOMAPRIETA, ubicados en el norte de Caldas y la región de Rio sucio Antioquia, respectivamente, quien demuestra una gran preocupación por el detrimento en el cual están las costumbres de las poblaciones indígenas., de estos asentamientos Así mismo el trabajo de grado de EDGAR PAZ VALDERRAMA con su trabajo, JUEGOS TRADICIONALES EN LA ESCUELA: MEDIO DE CONVIVENCIA PACÍFICA Y RECONOCIMIENTO CULTURAL-PROPUESTA METODOLÓGICA quién preocupado por las conductas, rendimiento académicos y juegos realizados por los niños en la Institución Educativa **Humberto Jordán Mazuera** (sede central) en el Distrito de Agua blanca, Cali, busca diseñar una estrategia para el uso adecuado del tiempo libre, utilizando como o herramienta los juegos tradicionales.

1.3.2 Antecedentes bibliográficos

Resaltamos las apreciaciones de la Española y Licenciada, **Marta Carranza**, quien dice que: La bibliografía específica sobre el tema de los juegos tradicionales es muy extensa, razón por la cual no se ha optado por un listado demasiado exhaustivo, sino significativo, actualizado y sobre todo útil para el profesorado de los centros docentes.

En líneas generales, pueden distinguirse dos tipos de libros bastante diferenciados: los que proporcionan reflexiones teóricas sobre el papel del juego en la educación y en el desarrollo integral de los niños y niñas (T), y los que suponen listados de juegos proporcionando repertorio que añadir al particular (P).

En este segundo bloque de libros, cabe distinguir una doble clasificación. Por un lado, los libros que suponen recopilaciones de juegos agrupados y clasificados de formas distintas (PLL), y por otro lado, los libros que relacionan el repertorio aportado con una programación que hay que aplicar desde el área de educación física o de forma interdisciplinar. (PPR)

A partir de esta reflexión, intentaremos ubicar cada libro en el bloque que se ha considerado más oportuno, siendo conscientes que se trata de una orientación y sin ningún ánimo de catalogar de una forma estricta.

En algunos libros se encontrará la referencia (**TP**), la cual significa que se incluyen reflexiones teóricas y algunas aportaciones prácticas.

Desde la apreciación de los constructores de ésta propuesta **EL TRASFONDO ONTOLÓGICO Y CONCEPTUAL DE LOS JUEGOS ANCESTRALES**, el empleo de los juegos tradicionales-ancestrales como herramienta didáctico-pedagógica, se enriquece desde diferentes lineamientos y desde la evidencia los textos escritos podemos agruparlos de la siguiente manera, los juegos tradicionales como herramientas educativas y de enseñanzas, los juegos tradicionales como facilitadores del aspecto relacional, los juegos tradicionales como herramientas de desarrollo intercultural, los juegos tradicionales como herramientas del uso adecuado del tiempo libre y Los juegos tradicionales como herramientas para la asimilación y formación de conceptos.

Cabe mencionar que autores de talla nacional e internacional, y a la vez investigadores en este tipo de temáticas, no dejan pasar por alto la importancia que tienen este tipo de actividades lúdicas, para los ambientes educativos.

2. JUSTIFICACIÓN

Así como la humanidad evoluciona, nuestros niños y niñas también evolucionan, son seres que han ido cambiando su capacidad para comunicar y para captar la información, que les permite enfrentar el mundo en el cual se desarrollan.

Desde la apreciación de los participantes en la creación de esta propuesta es relevante que el docente de hoy, replantee su quehacer pedagógico, implementando herramientas, que le permitan desarrollar en sus estudiantes, todas aquellas habilidades necesarias, para enfrentar y hacer parte del mundo actual, en el cual les ha tocado crecer.

Este proyecto **EL TRASFONDO ONTOLÓGICO Y CONCEPTUAL DE LOS JUEGOS ANCESTRALES**, trata de potencializar, el **juego ancestral**, como una herramienta educativa, que contribuya a la asimilación de conceptos académicos, al desarrollo del pensamiento crítico y creativo del educando, a la satisfacción de necesidades afectivas, a elaborar experiencias, expresar y controlar emociones, ponerse en el punto de vista del otro, a ampliar los horizontes de si mismo, a aprender a colaborar y a comunicarse con los demás, a interiorizar la importancia de trabajar en equipo frente a la competitividad y a la vez los lleva a la elaboración de conceptos académicos de una forma divertida y placentera.

Al reconocer parte de las formas como sus ancestros se divertían, se les lleva a establecer comparaciones entre lo que en su mundo actual se realiza y lo que sus seres querido realizaban y sentían, al experimentar el contacto directo con el otro, al ejercitarse físicamente, al estimular su parte creativa y a las formas como también aprendían al utilizar sus juegos.

Esta experiencia es enriquecedora de nuestro quehacer pedagógico y profesional, ya que permite la integración e intercambios de saberes lúdicos entre los chicos con sus parientes, y de éstos a su vez con la escuela, que se convierte en el vehículo que facilita dicho intercambio, también permite el fortalecimiento de los lazos afectivos con los miembros de su familia, entorno próximo, y localidad, en el hecho de que se propicia un acercamiento con costumbres ancestrales y el conocimiento de su historia y reconocen que el juego es un medio de socialización necesario que aparte de recrear también educa.

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVO GENERAL

Implementar los juegos ancestrales, como una herramienta facilitadora de los procesos educativos, y formadores en valores éticos, morales y sociales en los niños y niñas del grado 5 de la Institución Educativa de Bayunca

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

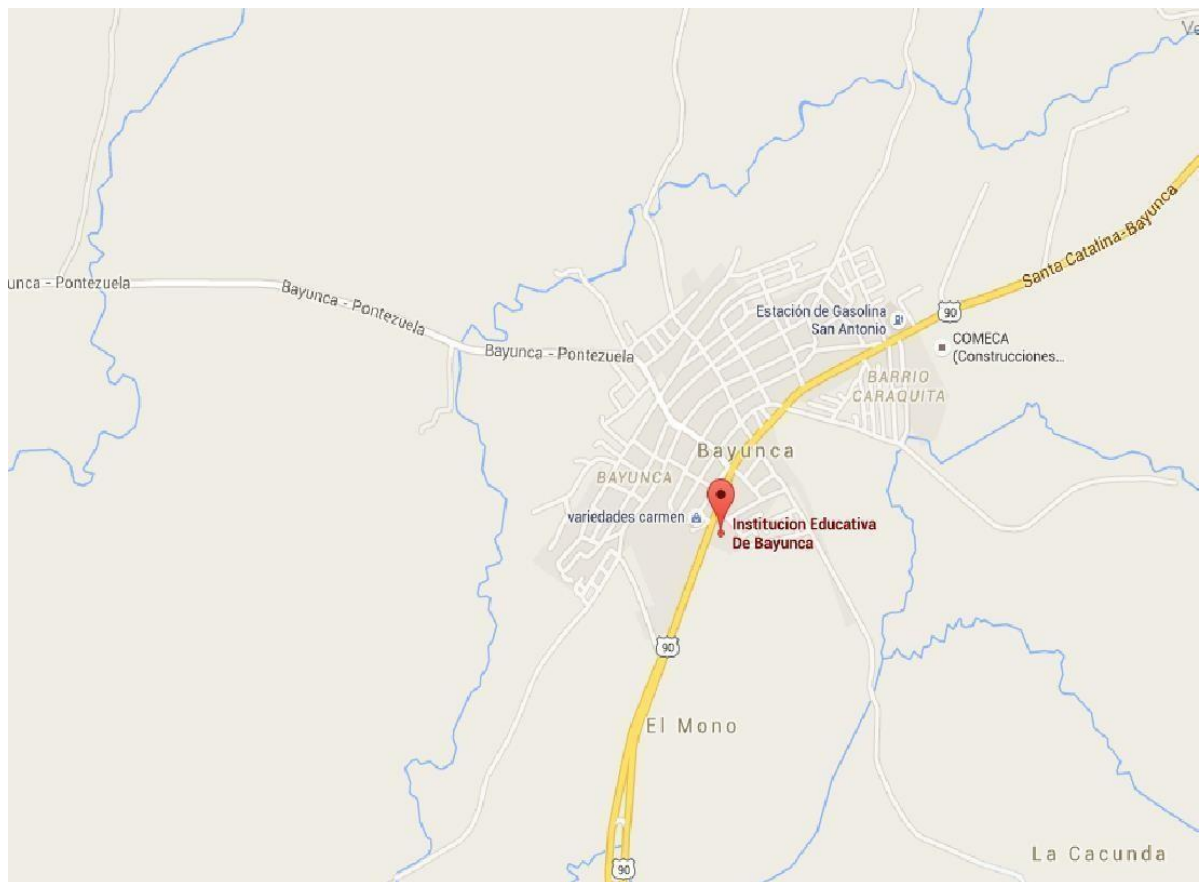
- Socializar la propuesta ante la comunidad educativa, motivando la implementación de ésta como una herramienta lúdico-pedagógica.
- Institucionalizar la práctica de los juegos ancestrales, sugiriendo la propuesta de inclusión en el P.E.I.
- Evaluar los resultados de la implementación de la propuesta dentro del quehacer pedagógico.
- Involucrar a la familia en la práctica de los juegos ancestrales buscando el fortalecimiento de los lazos afectivos.
- Fortalecer en los estudiantes el interés por la práctica de los juegos ancestrales, encontrando en ellos un aporte en su desarrollo cognitivo y social.

4. MARCO REFERENCIAL

4.1 MARCO CONTEXTUAL

La Institución Educativa de Bayunca, se encuentra ubicada en la Zona Norte de Cartagena, en el corregimiento de Bayunca, el cual tiene una población de más de 17.000 habitantes en un área de 3 a 4 Km², donde la mayoría de la población está representada por niños entre los 3 y 10 años de edad, seguido por adolescentes y jóvenes entre los 10 a 20 años, en su orden le sigue la población adulta, niños menores de 3 años y ancianos.

Imagen 1: Ubicación de la Institución de Educativa de de Bayunca



Fuente:

www.google.com.co/maps/place/Institucion+Educativa+De+Bayunca/@10.5316308,-75.4057359,15z/data=!4m2!3m1!1s0x8ef63c30e72bd835:0x4e5b8b8c76c77bb9

4.2 MARCO TEÓRICO

4.2.1 Aspectos específicos del tema

4.2.1.1 Los juegos ancestrales

Son todos aquellos juegos que se transmiten de generación en generación, de padres a hijos, abuelos a nietos o de adulto a menor, en ellos no se requiere del uso de tecnología, solo del propio cuerpo o de recursos que nos ofrece la naturaleza, también cualquier objeto que por muy sencillo que sea permita la actividad placentera del juego, o aquellos en los cuales se emplean juguetes antiguos como las cuerdas, juegos de té y muñecas.

Estos pueden ser individuales o grupales aunque habitualmente están basados en la interacción entre uno o varios individuos. En ellos se encuentran reglas y normas que los participantes deben cumplir y se produce una cultura callejera en los niños, cuando este tipo de juegos se realizan en los parques o calles.

Muchos de estos juegos implican una actividad física realizada al aire libre que permite la práctica de habilidades motrices, también en ellos es notorio como el lenguaje y la escucha son desarrollados, al igual la socialización y el aprendizaje de valores, junto con el fortalecimiento de las raíces propias de una región se hacen evidentes.¹

4.2.1.2 El juego y la interrelación entre las personas.

El hablar del juego en general y de la interrelación que este permite entre los individuos, es hablar de las cosas más serias de las que se pudiese dar. Aunque esto se perciba como una actividad seria y respetable como tal, muchos de los recreadores no le otorgan la importancia suficiente a la reflexión académica en torno a su quehacer, con lo que terminan agenciando prácticas mecánicas orientadas solamente por la intuición. A través de este artículo se pretende demostrar que el juego es esencial a cualquier actividad que se precie de ser humanizadora y que por tanto, su exclusión en el análisis de las diferentes experiencias de lo humano nos resta la posibilidad de entenderlas de una manera dinámica, siendo un agente dinamizador de la resolución de conflictos internos del individuo, llevándolo a conocerse a sí mismo y mejorando los ambientes interrelacionales, de este con los demás seres humanos. Según Adriana Ruiz (2009) “El juego posibilita una catarsis elaborativa inmediatamente es decir, una purga de emociones, que en términos expresivos y de aprendizajes no se da de esta manera placentera y profunda en

¹

https://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_tradicionales

otras actividades, con esto se puede decir, que el juego permite lo siniestro y fantástico dentro de un clima de disfrute. Estimula la expulsión del conflicto y abre así nuevos espacios internos para el conocer y el comprender además posibilita en la persona aprendizajes de fuertes significación y reduce la gravedad frente a los errores y fracasos.”²

4.2.1.3 El juego ayer y hoy

Muchas son las cosas que en nuestro planeta se están deteriorando, la capa de ozono, el agua, el oxígeno, la flora, la fauna, y hasta la misma humanidad. La identidad cultural del individuo, también sufre cambios debido al constante desarrollo humano, por esta razón se hace necesario conservar las tradiciones propias de una cultura aun existente.

Cuando en el mundo nos preocupamos por el rescate de tradiciones, se puede dar muestra de los valores culturales propios de las diferentes sociedades. Los juegos populares o tradicionales, son expresiones lúdicas longevas de la humanidad y están en detrimento debido a diferentes factores que influyen sobre ellos desfavorablemente y que los lleva al aislamiento o a la individualidad como la tecnología lúdica, el crecimiento poblacional, y el estilo de vida de las familias.³

La desaparición de los juegos se inicia con la poca realización de ellos y con las pocas estrategias planeadas o puestas en práctica, que posibiliten el fomento y conservación de los juegos tradicionales o populares. Establecer comparaciones entre los juegos de ayer y los de hoy, marcan un abismo desde todo sentido.

Son muchos los interesados en el tema, en especial los docentes, pues la lúdica es una de las estrategias para contribuir al desarrollo del individuo desde todas sus potencialidades, con ella se logra el aprendizaje agradable de normas, reglas, valores, estimulación de la creatividad, resolución de problemas, tantas cosas que permitirán al individuo ser un mejor ser.

² RUIZ, A. (2009) El juego como estrategia para alcanzar el mejor desarrollo socializador en los niños de pre-escolar. Universidad Pedagógica Nacional. Pag 44.

³ <http://www.abcdelbebe.com/nino/12-24-meses/desarrollo/la-importancia-de-volver-los-juegos-tradicionales>

Los juegos actuales ayudan a centrar la atención y al descargue de emociones en el individuo, pero siempre van en desventaja al compáralos con los juegos tradicionales ya que en estos los participantes tienen la oportunidad de socializar y de interactuar con seres de su misma edad, con sus mismos intereses, pertenecientes a su mismo barrio, escuela o casualmente se da una interacción pasajera en las calles o parques. Con ellos, la actividad física está siempre presente, el contacto visual, auditivo, gestual, la complicidad, la creatividad y el mismo interés de alcanzar un logro lo hace fascinante.

Los juegos tradicionales desarrollados al aire libre, le permiten explorar y preservar el espacio que les rodea y que le brinda la oportunidad de poder desarrollar sus juegos, valorando así la naturaleza, a su vez le da la oportunidad también de tocar a su compañero, de tener expresiones de agrado o desagrado, de despertar sentimientos por el otro., llevándolo así a estimular su sociabilidad.

4.2.1.4 La función social del juego

Según María López “Cuando hablamos de juego nos referimos a una actividad muy especial que cumple una serie de características distintivas capaces de convertirla, desde el punto de vista del que juega, en una forma única de entender la realidad”⁴

El juego como actividad inherente al ser humano, está presente, y es un instrumento que estrecha las relaciones sociales, es además una herramienta que media los diferentes aspectos de la vida del individuo, tales como: las emociones, la creatividad, el liderazgo y las conductas cotidianas familiares, laborales y sociales. Teniendo en cuenta lo anterior, el juego permite la exposición de roles, en la que los participantes asumen papeles de sujetos míticos e irreales así como de sujetos de la realidad objetiva del individuo.

Así mismo el juego cumple una función social, cuando ayuda a distensionar, desestresar y aliviar las tensiones causadas por las situaciones conflictivas y las transforma, tornándolas en espacios y ambientes agradables. El juego se convierte igualmente como un ente que cumple una función social cuando facilita, propicia e incentiva la interacción social.⁵

⁴ LÓPEZ, M. El juego. Instrumento de transformación social. Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle. Madrid, España. p. 1.

⁵ HODAPP. R. (1987) las funciones del juego social madre-niño. Universidad de Yale. p.1

4.2.1.5 La ontología y la práctica de los juegos

La palabra ontología tiene que ver con el estudio del ser, su naturaleza, su existencia y su realidad.⁶

En el desarrollo del trabajo: El Trasfondo Ontológico y Conceptual de los Juegos Tradicionales, se hace necesario encontrar una relación entre la ontología y la práctica de los juegos. Algunos de los postulados emitidos por filósofos como Gadamer, Spenser, Kant, y Schiller, nos hacen ver la asociación entre estos.

Para Gadamer, es necesario pensar que el juego es un horizonte ontológico, donde se puede descubrir el ser desde su esencia, Spencer, por ejemplo, no dudo en señalar que los seres humanos tienden naturalmente hacia un comportamiento lúdico. Y que el origen de dicho comportamiento es una energía psíquica sobrante que se descarga en el juego. Derivado del anterior enfoque encontramos otras tesis donde la conciencia del sujeto funda el juego.⁷

En psicología se puede observar este punto de vista de modo más explícito. Puesto que se considera imprescindible evaluar la disposición de los jugadores, sus estados de ánimo y en términos generales todo su proceso psíquico, en consecuencia se puede decir que el juego está determinado por el alma de sus participantes.

En el terreno filosófico Kant atribuye al juego dos características fundamentales: libertad y subjetividad, esto significa que el juego esta desatado de toda objetividad y por tanto pertenece enteramente al sujeto. Schiller, por su parte, ofrece una mirada antropológica en su Carta XVII: el juego es ante todo un ejercicio de la libertad.⁸

Todos estos postulados permiten afirmar: que la lúdica, desde que nacemos está inmersa en nuestro ser, desde nuestras etapas exploratorias en nuestros primeros años de vida, hasta que llegamos a la adultez, es una oportunidad que se presenta para llenarnos de placer, afrontar retos y experimentar sentimientos frustrantes o

⁶ (<http://www.significados.com/ontologia/>)

⁷ GADAMER, H.G. 2006; citado por JIMENEZ, J. 2008. La ontología del juego.

⁸ Ibid., p. 8

alegres, que nos invitan a mejorar nuestras estrategias, fomentando la creatividad en el individuo, y el aprendizaje.

Con esto se reafirma: Que la lúdica va más allá del simple juego, en ella se encierran otros significados. Siendo bien utilizada en los ambientes escolares, puede convertirse en una gran herramienta, que aparte de estimular la creatividad y el aprendizaje envuelto en la alegría que esta genera, también nos permite explorar como el niño aflora sus sentimientos, como a través de su interactuar, demuestra, problemas de tipo psicológico, o cognitivo, y su capacidad para la resolución de conflictos.

Lastimosamente los docentes de los grados superiores, dejan la lúdica como labor de los docentes de los grados de preescolar, quitando el derecho a los educandos de estos maravillosos momentos, y perdiendo ellos la oportunidad de implementar en sus clases esta maravillosa herramienta facilitadora del conocimiento y del buen desarrollo del ser.

4.2.1.6 El aprendizaje significativo y los juegos

Los aprendizajes significativos, son aquellos que permiten a los educandos realizar una asociación entre la información nueva, con el conocimiento que el ya posee, dándole la oportunidad de reajustarlo y de reconstruirlo. Teniendo en cuenta esto, una de las formas más agradables para aprender en los niños, es el juego, y es así, como muchos expertos en el tema dan opiniones que validan dicha afirmación.

Jania Muñoz, señala que la actividad lúdica es primordial en los niños, y que “es importante, que entre padres e hijos se haga la recuperación de juegos y rondas infantiles tradicionales, ya que poco a poco estas han ido siendo desplazadas por los juegos virtuales y de mesa, en los que los niños suelen jugar solos y sin integrarse con otras personas. Correr, saltar, contar números, coordinar movimientos, proteger a sus amigos y cantar, son algunos de los ejercicios que realiza un niño en cualquier juego tradicional o ronda infantil”.⁹

A través de estas acciones que parecen insignificantes, los pequeños van adquiriendo fortalezas en su cuerpo y un mejor desarrollo cognitivo.

⁹ MUÑOZ, J; citado por MARTINEZ, V. (2013). Juegos tradicionales, una opción saludable para su niño. Recuperado de: www.eluniversal.com.co/cartagena/vida-sana/juegos-tradicionales-una-opcion-saludable-para-su-nino-117776

“Seguro muchos recuerdan haber jugado algún día por ejemplo el congelado, el quemado, el fusilado, el gato y el ratón, el puente está quebrado, el lobo está, la cinta, la fruta, el escondite, la peregrina o simplemente haber pateado balón o haber arrastrado una llanta dándole vueltas con la mano. Estos juegos en los que se cantaba, se hacía bulla y se saltaba, tenían como primera ventaja la diversión, que hoy en día sigue teniendo importancia para los niños y que hace parte de una necesidad dentro del derecho al juego y a la recreación”¹⁰

“Por ejemplo, con el gato y el ratón estimulamos la motricidad gruesa y el ejercicio a través de que los niños corran, al igual que en el congelado o el velillo, en el cual mientras saltan la cuerda están haciendo un ejercicio físico. En estos juegos los niños requieren de actividad física y sabemos que ésta ha disminuido porque existe una alarma de obesidad infantil en el mundo. Los niños anteriormente eran muy activos, crecían con músculos mejores definidos sin necesidad de ir a gimnasios, de estar haciendo procedimientos estéticos y dietas en la pre adolescencia y en la edad adulta, como consecuencia del ejercicio desde su niñez”, añade la Licenciada en Educación Preescolar.¹¹

En otros juegos tradicionales como la peregrina o golosa y el escondite, los niños deben contar, lo cual les ayuda a desarrollar habilidades numéricas; en el caso de la cinta, los pequeños aprenden de colores, mientras con otros como el lobo está, adquieren hábitos sobre la planeación del tiempo y el orden de las actividades cotidianas.

Son innumerables las ventajas de emplear los juegos para crear aprendizajes significativos en los estudiantes pues aparte de lo mencionado anteriormente, el educando tiene la oportunidad de mejorar sus capacidades coordinativas, Mejoran la adquisición de la competencia lingüística, tanto para el que escucha como el que habla, supone una alternativa para la ocupación del tiempo libre, fortalece lazos afectivos y permite la asimilación de reglas y de normas, contribuyendo así a la formación integral del ser.¹²

¹⁰ Ibid., Parr. 5

¹¹ Ibid., Parr. 6

¹² CASTILLO, S. (2011) Recuperado

de:

<http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com.co/2011/11/concepto-y-caracteristicas-de-los.html>

4.2.2 Aspectos generales de lúdica

4.2.2.1 Definición de lúdica

Se podría definir la lúdica como una actividad placentera, libre y aplicable a cualquier edad, es algo innato, que permite aumentar el conocimiento de una realidad, favoreciendo los procesos de socialización y asimilación de normas y reglas.

Con la lúdica los niños pequeños tienen la posibilidad de expresar su imaginación, y en los adultos permite el aislamiento de las preocupaciones cotidianas y de la monotonía de la rutina.

Por lo tanto, las expresiones culturales como el teatro, la danza, la música, la pintura, y actividades recreativas como las competencias deportivas, juegos infantiles, juegos de azar, consideradas como actividades lúdicas, permiten vivir al individuo, experiencias que producen alteraciones en su estado anímico, cognitivo y comportamental.¹³

4.2.2.2 Principios de la lúdica

PRINCIPIO DE FANTASÍA. Es la fuente de la actividad creadora que luego se somete por el sujeto a la transformación, Es producto de la imaginación. Algo que no es real, sino que existe solamente en los sueños. En la ficción el sujeto encuentra la identidad del yo, cumple con la función lúdica de proporcionarle placer y alegría.

En la ficción y fantasía el niño avanza a otras etapas de dominio dramatiza el pasado, vive el presente y se imagina el futuro al introducir en su esfera de ficción las diversas imágenes que tiene de los adultos, del medio donde se desenvuelve y de las vivencias cotidianas.

PRINCIPIO DE PLACER. Es una sensación o sentimiento agradable, que enseña la forma natural, se manifiesta cuando se satisface al organismo de alguna necesidad. Suele propiciar acciones beneficiosas para el individuo. A veces las

¹³ <http://laludicaenpreescolar.blogspot.com.co/2009/07/concepto-de-ludica.html>

maneras de buscar placer resultan negativas. Hay muchas formas de obtener placer, puede ser físico o psíquico. El placer suele relacionarse con la alegría, la alimentación, la curiosidad, los deportes, y las fantasías entre otras, este principio es utilizado por los especialistas para interpretar y comprender el sentido del juego y de la lúdica en interacción con la ficción y el principio de alteridad.

PRINCIPIO DE IDENTIDAD. El sentido de identidad implica el reconocimiento de sí mismo del yo frente al otro, reafirma el sentido de pertenencia y el sentido de identidad colectiva ofreciendo al sujeto un sentido de pertenencia y reconocimiento del otro, toda expresión lúdica se relaciona con el aspecto emocional y afectivo de la vida psíquico del sujeto.

PRINCIPIO DE ALTERIDAD. Expresa la relación del sujeto con el mundo exterior y los contextos socio-culturales, en esta realidad se presentan condicionamientos por los códigos morales que regulan el sujeto lo que hace necesario buscar otros espacios para satisfacer necesidades emocionales y curiosidades transferidas al plano de la ficción. El sujeto al moverse a un mundo imaginario realiza representaciones simbólicas asumiéndolas y transformándolas a través de lo lúdico.¹⁴

4.2.2.3 El juego como manifestación lúdica

Estableciendo una diferenciación entre lo que es el juego y lo que es la lúdica, podríamos decir que la lúdica conduce a un conocimiento, envuelto en un ambiente placentero, mientras que el juego se queda en la satisfacción de encontrar placer mediante la diversión y si en él se aprende algo, es sin intención.

Es así como al mezclar las dos acciones, el juego se convierte en una estrategia lúdica significativa, cuando en los ambientes escolares se emplea como herramienta que ofrece espacios de diversión, alegría y entretenimiento que despierta la motivación para la adquisición de saberes, la identificación de su propio yo, y el mejoramiento de su interactuar constante con sus ambientes socioculturales. (Jiménez, J.)

¹⁴ <https://clarisar44.wordpress.com/2009/07/10/principios-de-la-ludica/>

4.2.3 Aspectos generales de pedagogía

Se llama modelo pedagógico a la manera como se concibe en una institución todos aquellos procesos que forman parte de la formación integral de los estudiantes, en el cual se incluye el cómo, el qué, y el para qué se enseña y se ponen en práctica dichos procesos, tal y como lo conceptúa Julián de Zubiría. Así mismo se puede definir como modelo pedagógico a las relaciones que confluyen en el acto de enseñar, atendiendo a los postulados de Rafael Flórez; en el que se reproducen formas particulares de relación social, en donde las metodologías, los recursos didácticos y las evaluaciones corresponderán a las concepciones pedagógicas que maneje la institución .

Dentro de los modelos pedagógicos existentes, podemos hacer mención del modelo Tradicional, Romántico, Conductista, Desarrollista, Socialista, Constructivista, Escuela Nueva, Conceptual, Tecnología Educativa, Cognitivo y Social.

Para la Institución Educativa de Bayunca, por sus características poblacionales, y por las necesidades de los mismos, el modelo pedagógico que más se ajusta a la realidad de la comunidad educativa, y a la misión y visión trazada por la Institución, pensando en el producto que se quiere formar y ofrecer a la sociedad, es una combinación entre el Modelo Social y el Constructivista, pues son modelos afines a lo que hoy por hoy dentro de las instituciones educativas como la de Bayunca se requieren, ya que con el Social, se miran las necesidades de la comunidad, llevando a los docentes a realizar ajustes en sus programas académicos, con el fin de lograr un mejor desarrollo de las potencialidades del educando, buscando formar individuos capaces de participar positivamente en la resolución de problemas, lo cual permite que sean gestores del mejoramiento de la calidad de vida en la que están inmersos; con el constructivista, se busca que el educando, construya su conocimiento mediante el saber hacer desarrollando a la vez sus habilidades de pensamiento, siendo este el protagonista y el educador un acompañante o guía de dicho proceso.

Al permitir esta combinación en los modelos pedagógicos en la Institución, se impulsa al estudiante, a ser un individuo colaborativo, investigativo, participativo, dinámico y creador, haciendo que la relación entre docentes y estudiantes sea de equidad y de mutuo aporte, lo cual permite el intercambio de saberes y un mejor ambiente para la adquisición del conocimiento.

4.3 MARCO LEGAL

A continuación se referenciarán las leyes que sustentan el juego y la recreación

1. LEY 181 DE 1995

"Por la cual se dictan disposiciones para el fomento del deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre y la educación física y se crea el sistema nacional del deporte".

(Nota: Modificada en lo pertinente por la Ley 344 de 1996 artículo 44)

La recreación y el derecho internacional:

Los pronunciamientos de organismos internacionales referidos a la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, son diversos, y por efectos de pertinencia para la gestión del sector en Colombia, se relacionan aquellos de los organismos internacionales de los que es miembro el país.

2. La Asamblea General de Naciones Unidas aprueba el 10 de diciembre de 1948, la Declaración Universal de los Derechos Humanos, como una idea común de todos los pueblos y naciones, de esforzarse, a fin de que tanto individuos e instituciones, promuevan, mediante la enseñanza y la educación, el respeto a estos derechos y libertades y aseguren, por medidas progresivas de carácter nacional e internacional, su reconocimiento y aplicación universales y efectivos, tanto en los pueblos de los Estados miembros como entre los territorios colocados bajo su jurisdicción. Con esta proclama, la Asamblea General estatuye en su artículo 24:

La declaración Universal de los derechos Humanos, artículo 24: "Toda persona tiene derecho al descanso, al disfrute del tiempo libre, a una limitación razonable de la duración del trabajo y a vacaciones periódicas pagadas."

Individual: La Declaración Americana de los Derechos y Deberes del hombre,

Artículo 15, que: "Toda persona tiene derecho a descanso, a honesta recreación y a la oportunidad de emplear útilmente el tiempo libre, en beneficio de su mejoramiento espiritual, cultural y físico"

3. La Constitución Política de Colombia, en su Título II, “De los derechos, las garantías y los deberes”; Capítulo II, “De los derechos sociales, económicos y culturales”, Artículo 44 “Son derechos fundamentales de los NIÑOS: la vida... la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión”.

4. Ley 136, Art. 3. “Corresponde al Municipio solucionar las necesidades insatisfechas de educación,... y recreación y deporte”.

5. Ley 60, Art. 22º. Las participaciones para sectores sociales se asignarán por los municipios a las actividades indicadas... 4. En educación física, recreación deporte, cultura y aprovechamiento del tiempo libre, el 5%... 5. En libre inversión conforme a los sectores señalados el 20%.

NORMATIVIDAD ADICIONAL SOBRE LA RECREACIÓN EN COLOMBIA

6. Ley 724 (Diciembre de 2001)

En el cual el Congreso de la República institucionaliza el día de la niñez y la creación

7. Ley 912 del 2004

En el cual el Congreso de la República institucionaliza el tercer domingo del mes de septiembre de cada año como Día Nacional del Deporte, la Recreación y la Educación Física.

5. DISEÑO METODOLÓGICO

5.1 TIPO DE INVESTIGACIÓN. LOS PROYECTOS DE INTERVENCIÓN

Un proyecto de intervención es un plan, acción o propuesta, creativa y sistemática, ideada a partir de una necesidad, a fin de satisfacer una carencia, problemática o falta de funcionalidad para obtener mejores resultados en determinada actividad. Según Gabriela Torres Martínez, "es un proceso de ordenamiento mental que disciplina metódicamente el quehacer del individuo."

CARACTERÍSTICAS DE UN PROYECTO DE INTERVENCIÓN.

Se entiende que un plan o proyecto de intervención consiste en un conjunto de acciones sistemáticas, planificadas, basadas en necesidades identificadas y orientada a unas metas, como respuesta a esas necesidades, con una teoría que lo sustente¹⁵

Los proyectos de intervención son importantes en el desarrollo del quehacer pedagógico ya que permiten acelerar o ser esos instrumentos que las instituciones necesitan para desarrollar su propuesta educativa.

Se hacen necesarios por tantos propuestas innovadoras que agilicen los procesos académicos al interior de las instituciones y que dinamicen dicho quehacer pedagógico.

Los proyectos de intervención, así mismo fortalecen las actividades escolares y ayudan a desarrollar las competencias de los educandos .Facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes , en los padres de familia ayuda al proceso de acompañamiento del proceso de sus hijos, y en los docentes le ayuda a entender la importancia de utilizar herramientas que hagan viable, tal y como se

¹⁵ TORRES, G. qué es un proyecto de intervención .Intervención educativa. 2011. Rescatado de:

<http://uvprintervencioneducativa.blogspot.com.co/2011/09/que-es-un-proyecto-de-intervencion-por.html>

expresa en el trabajo de la institución educativa Carlos Albán Holguín, en su trabajo “Los sentidos pedagógicos de los proyectos de intervención” ¹⁶

Los proyectos de intervención pedagógica tienen que mediar e hilar varios componentes para que puedan satisfacer una necesidad presentada, de esa forma debe responder con un proceso de prevención, propiciar el dialogo, para una buena y sana convivencia, debe responder a las necesidades de resolución de conflictos, restaurar el respeto en todos los aspectos relacionales en la comunidad e institución que se va a intervenir, de tal manera ,y cada elementos estarán unidos y entrelazados por características específicas y que cada uno desde su particularidad puedan aportar a suplir y satisfacer las necesidades presentadas.

5.2 POBLACIÓN Y MUESTRA

La Institución Educativa de Bayunca se encuentra ubicada en el corregimiento del mismo nombre al nororiente de Cartagena, en la carretera la Cordialidad,y a ella pertenecen las sedes de los Centros Educativos del Divino Niño de Zapatero, Las Latas y El Ceibal, quienes ofrecen básica primaria y la sede principal donde se encuentra la secundaria y la media, cuyo énfasis es Agropecuario. La institución desde las políticas nacionales y locales busca contribuir en la mejora y desarrollo de la región, por lo que se ha dispuesto a través de la educación media y el SENA brindar conocimientos a nuestros estudiantes teniendo en cuenta su entorno de características rurales, ofreciendo capacitación técnica agroindustrial, para lo cual se adquirió un terreno y se creó la granja experimental piloto.

A la Institución asisten niños, niñas y jóvenes de estrato 1 y 2, cuyos padres se desempeñan en labores agrícolas y comercio informal y las madres en venta de servicios, especialmente en la ciudad de Cartagena.

Características de la población objeto de estudio:

Los niños y niñas que tomaremos como base para implementar nuestra propuesta, se encuentran en el grado 5, y sus edades oscilan entre los 9 y 11 años; al igual podemos referenciar lo siguiente:

¹⁶ <https://prezi.com/1wophv-irdwl/los-sentidos-pedagogicos-de-los-proyectos-de-intervencion/>

- **Componente poblacional:** su población es mayoritariamente afrodescendiente, aunque en los últimos años y por fenómenos como el desplazamiento, especialmente de asentamientos indígenas que hoy día se concentran en dos grandes barrios subnormales del pueblo y el retorno de familias que por años se asentaron en Venezuela; Bayunca viene presentando una combinación en su componente poblacional es decir, en su territorio además de existir asentamientos indígenas y población mestiza.
- **Inestabilidad familiar.** Un porcentaje alto de los hogares de los niños, niñas y jóvenes que asisten a la institución son de mujeres jefas de hogar, principalmente por abandono del padre. De igual forma otro porcentaje de estudiantes viven con abuelas, tíos, primos y no con sus padres y sus madres, por lo general éstas trabajan en el servicio doméstico en la ciudad de Cartagena y sólo visitan a sus hijos e hijas una vez al mes. En este ambiente las y los alumnos no tienen estabilidad familiar, lo que incide en su rendimiento escolar. A lo anterior se suma la violencia intrafamiliar, que afecta especialmente a mujeres, niños y niñas.
- **Poco compromiso de los padres o acudientes en los procesos académicos.** Los Padres y las madres tienen poco conocimiento de los procesos educativos de sus hijos e hijas y en ese sentido, no pueden apoyar con calidad lo que se hace en la escuela. Esto incide en que las y los estudiantes tengan dificultades con las tareas para la casa, con los implementos que deben llevar a la institución, con el cumplimiento de compromisos adquiridos en el momento de su matrícula y con el afianzamiento de conocimientos en el hogar y la comunidad.
- **Vinculación de los menores de edad en procesos laborales.** Debido a las condiciones económicas de las familias y el desconocimiento de los derechos de niños y niñas, muchos de ellos y ellas se ven obligados (as) a trabajar, especialmente en ventas ambulantes, lo que distrae la atención de los estudios. El caso de los niños del 5°, que es el grado a trabajar su jornada académica es en la tarde, por tanto algunos desempeñan oficios en los cuales son remunerados.

Como se mencionó anteriormente la muestra poblacional con la que implementaremos nuestra propuesta, está conformada por niños y niñas del grado 5 de la sede principal, en la jornada de la tarde; son chicos que presentan algunos comportamientos bruscos y hasta violentos durante sus tiempos de recreación, algunos comportamientos hostiles hasta con los

profesores, convirtiéndose en tema de preocupación por parte de los directivos y profesores de la institución. Lo anterior se explica un poco dada las situaciones específicas que se explican en párrafos anteriores.

5.3 INSTRUMENTOS

Para la realización de este trabajo, se hizo necesario la elaboración y aplicación de herramientas como encuestas, talleres y diarios de campo, que permitieron obtener y analizar aspectos relacionados con la población en estudio.

5.3.1 Encuestas

Es una herramienta o instrumento, conformado por una serie de preguntas que tienen como objetivo, obtener una información y elaborar datos de una forma rápida y eficaz, estas son aplicadas a una muestra o a un personal, del cual se desea obtener una opinión.

Las encuestas pueden presentar dos estilos de preguntas, algunas pueden ser abiertas, brindándole al encuestado la oportunidad de emitir sus conceptos personales, y preguntas cerradas, las cuales llevan opciones para que sean elegidas por el encuestado, además de esto existen diferentes tipos de encuestas, de las cuales dentro de los espacios educativos, las más utilizadas son las escritas y las tipo entrevista, cara a cara, de estas últimas se puede decir que tienen como ventaja el control del encuestador y permite obtener más información, aunque estas requieren de mucho más tiempo en su aplicación, permite un contacto directo con el encuestado y una apropiación de la temática bajo la orientación del encuestador, situación perfecta para conocer tanto a padres de familia como a los estudiantes.

Dentro de las instituciones o escuelas, las encuestas son muy favorables, ya que permiten explorar infinidad de aspectos, apreciados por los miembros que hacen parte de la comunidad educativa, sobre lo que concierne a una institución, y sobre los individuos que la conforman o hacen parte de ella, factor que permite tanto al encuestado, como al encuestador, realizar propuestas, para corregir problemáticas o mejorar un aspecto en especial, ya sea de los educandos o la parte administrativa o local.

Las encuestas se aplicaron a tres estamentos educativos y las preguntas fueron las siguientes:

Tabla 1. Preguntas dirigidas a la población encuestada

Preguntas para los estudiantes	Preguntas para los docentes	Preguntas para los padres de familia
1. Relata la metodología de uno de los juegos que te gusta jugar con tus amigos en la escuela	1. Por qué cree usted que es importante que los estudiantes practiquen los juegos ancestrales de su región?	1. ¿Cuáles eran los juegos ancestrales realizados por usted cuando era niño?
2. Que valores aprendes cuando estás jugando con tus compañeros?	2. Comente de qué manera, los juegos ancestrales contribuyen a la corrección de conductas inapropiadas en la socialización de un estudiante?	2. ¿Por qué cree usted que es necesario fomentar en sus hijos la conservación de los juegos ancestrales?:
3. Comenta en que momentos los juegos realizados con tus compañeros se convierten en juegos desagradables para ti?	3. ¿Qué beneficios, cree usted que le deja a los niños volver a la práctica de juegos y rondas infantiles?	3. ¿Qué clase de conocimientos adquirió usted al realizar sus juegos ancestrales?
4. Que sentimientos se despiertan en los niños cuando son lastimados en los juegos que realizan?	4. Que diferencias reconoce usted, en el comportamiento de los niños cuando estos realizan juegos tradicionales, y cuando juegan los actuales?	4. ¿Qué diferencia encuentras entre los juegos tradicionales que practicaron ustedes y sus antepasados y los juegos que practican sus hijos actualmente?

Fuente: Los Autores

5.3.2 Los talleres

El taller es una enseñanza, es una metodología de trabajo en la que se integran la teoría y la práctica, se caracterizan por la investigación y el aprendizaje por el descubrimiento y el trabajo en equipo que en su aspecto externo, se distingue por el acopio, (por forma sistematizada) de materiales especializados de acorde con el tema tratado teniendo como fin la elaboración de un producto tangible. El trabajo en talleres es una estrategia pedagógica que adema de abordar el contenido de una asignatura, en foca acciones hacía, el saber hacer es decir la práctica de una actividad.

El modelo de taller que se utilizó para este trabajo es el siguiente.

Cuadro 1: Modelo de taller

Fundación Universitaria Los Libertadores		
Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia		
Especialización en Pedagogía de la Lúdica		
	Sede:	Grupo
	Institución:	Nivel:
Integrantes:	Taller X. (Colocar un título)	
Variable:		
Objetivo:		
Contenido y Metodología		
	a.	
	b.	
	c.	
	d.	
	e.	
Evaluación		

Fuente: Los Autores

Este taller nos permitió analizar situaciones presentes en la población en estudio, y a su vez brindo la oportunidad de adquirir información que permitió alcanzar los objetivos trazados dentro del proyecto. En este instrumento se identifica la

Institución, la población en estudio y los investigadores, también aparece el nombre asignado al taller de acuerdo a la actividad sugerida, las variables y objetivos trazados, junto con el contenido y la metodología que se llevó a cabo. En este instrumento también aparece un espacio dedicado a la evaluación, parte importante que permite constatar las situaciones que se presentan al emplear este tipo de instrumentos, para tomar así los correctivos pertinentes.

5.3.3 Los diarios de campo

Es un instrumento en el cual se registran aspectos considerados importantes para quien lo realiza y que requieren de una interpretación- En el campo educativo, permiten consignar experiencias vivenciada por el educador, dentro y fuera del aula de clases, o también registrar las habilidades y limitaciones de los educandos, para que luego estas sean analizadas y el docente pueda replantear su quehacer pedagógico con relación a sus estudiantes. Los diarios de campo surgen cuando se observa algo que amerita ser investigado y este evento debe llevar a una reflexión y profundización sobre los hechos, despertando un sentido crítico en los estudiantes y en los educadores, a quienes también les corresponde tomar una postura coherente, con el profesionalismo y la ética que se requiere frente a cada evento investigado.¹⁷

El modelo de diario de campo utilizado en este trabajo de investigación es el siguiente:

Cuadro 2: Formato de diario de campo

Diario de campo del taller X	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	
Grupo observado	
Lugar de observación	
Tiempo de observación	
Variable	
Descripción de la observación	
Aspectos positivos	Aspectos negativos
Comentarios	

¹⁷ https://es.wikipedia.org/wiki/Taller_educativo <http://definicion.de/diario-de-campo/>
<http://www.definicionabc.com/comunicacion/encuesta.php>

Conclusiones

Fuente: Los Autores

Este instrumento consta de una parte que permite identificar, donde, a quien y en qué fecha se aplica, presenta un aparte de relatoría sobre los aspectos observados en la población durante el desarrollo del taller aplicado, en el cual se resaltan los aspectos positivos y negativos de la experiencia; de igual manera permite un espacio para que el investigador emita sus comentarios personales sobre lo percibido, dando la oportunidad de emitir sus conclusiones.

5.4 DIAGNÓSTICO

5.4.1 Procesamiento de las encuestas a los estudiantes

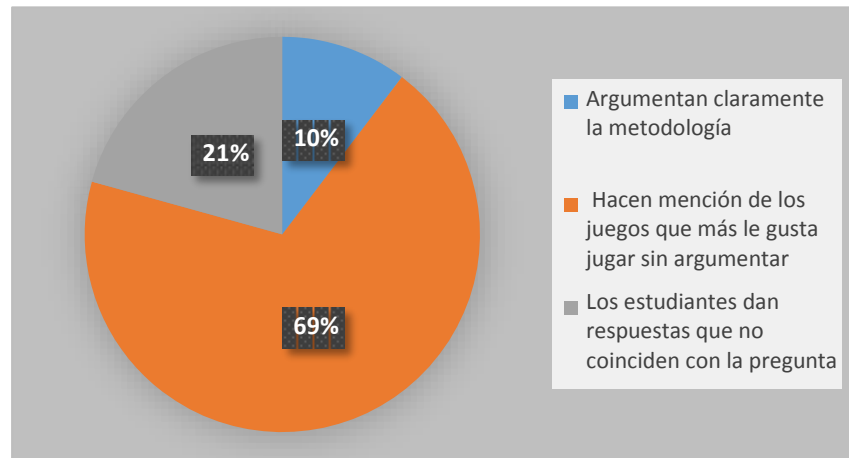
1. Relata la metodología de uno de los juegos que te gusta jugar con tus amigos en la escuela.

Tabla 2. Procesamiento de la pregunta 1 de los estudiantes.

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
Argumentan claramente la metodología	3	21%
Hacen mención de los juegos que más le gusta jugar sin argumentar	20	69%
Los Estudiantes dan respuestas que no coinciden con las preguntas.	6	10%
Totales	29	100%

Fuente: Los Autores

Grafica 1. Metodología de los juegos agradables para los estudiantes.



Fuente: Los Autores

El 69% de los estudiantes, solo hacen mención de sus juegos favoritos sin relatar su metodología, pues algunos responden mecánicamente, sin analizar la pregunta, y otros no entendieron bien la explicación dada previamente, el 10% los argumentan claramente, lo que indica que estuvieron más atentos a la explicación del encuestador, leyeron con más cuidado la pregunta, y dedicaron más tiempo a realizar sus respuestas, solo el 21% da respuestas que no coinciden con la pregunta realizada, ejemplo: Relata la metodología de uno de los juego que te gusta realizar con te amigos en la escuela. Respuesta: la merienda en el descanso

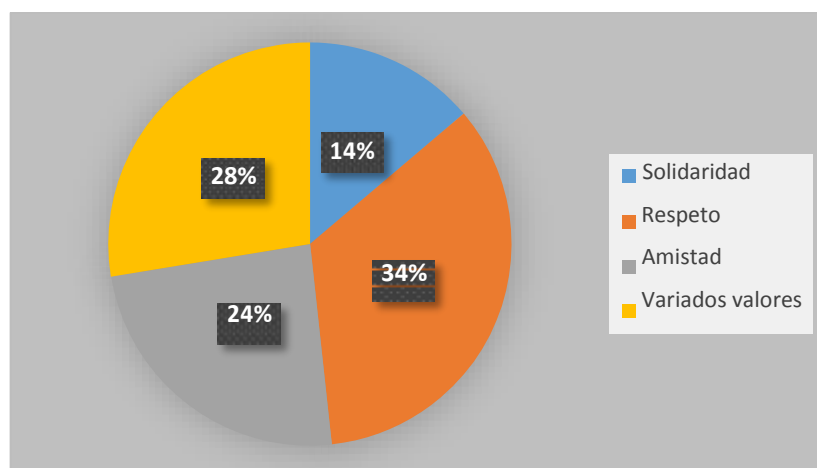
2. Que valores aprendes cuando estás jugando con tus compañeros?

Tabla 3. Procesamiento de la pregunta 2 de los estudiantes.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Solidaridad	4	14%
Respeto	10	32%
Amistad	7	24%
Variados valores	8	28%
Totales	29	100%

Fuente: Los Autores

Grafica 2. Valores aprendidos por los niños.



Fuente: Los Autores

El 34% consideran que el respeto es un valor aprendido a través de los juegos, pues si no respetan las reglas y a los participantes en el juego, esto puede hacer que sean excluidos, la amistad tiene en 24%, pues expresan que en la escuela una de la cosas más importante que se obtienen, son los amigos, obtuvo un 28% variados valores, pues en esta respuesta, escribieron un listado de diferentes clases de valores que pueden ser desarrollado a través del juego, solo el 14% piensa que la solidaridad se aprende con el juego, ya que en los juegos grupales se tiene que ayudar a los amigos, para poder ganar al equipo contrario.

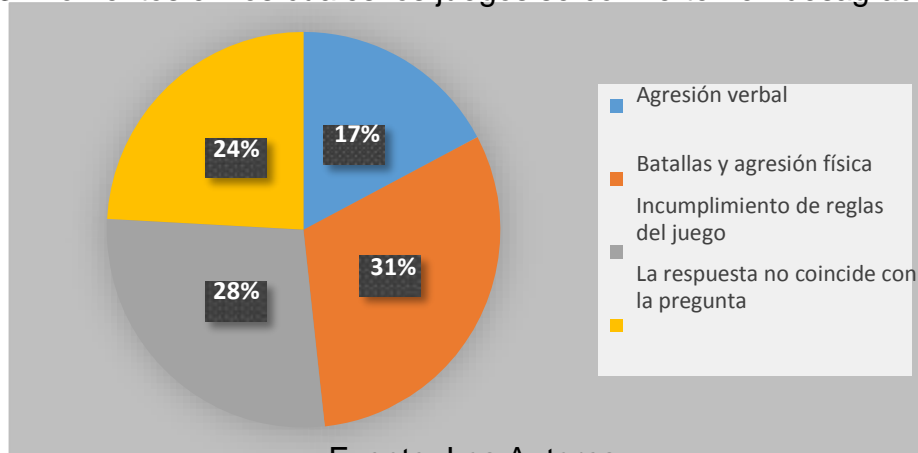
3. Comenta en que momentos los juegos realizados con tus compañeros se convierten en juegos desagradables para ti?

Tabla 4. Procesamiento de la pregunta 3 de los estudiantes.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Agresión verbal	5	17%
Batallas y agresión física	9	31%
Incumplimiento de reglas del juego	8	28%
La respuesta no coincide con la pregunta	7	24%
Totales	29	100%

Fuente: Los Autores

Grafica 3. Momentos en los cuales los juegos se convierten en desagradables



Fuente: Los Autores

El 31% considera que los momentos desagradables en los juegos, se dan por las batallas y agresiones físicas, pues con esto se daña el juego y salen siempre lastimados, el 28% consideran que el incumplimiento de reglas en los juegos, permite que el equipo contrario pierda, siendo este incumplimiento, considerado como una trampa para sacar ventaja en el grupo que incumple, el 24% presenta incoherencia en lo que responden, pues sus respuestas no tenían acercamiento o relación con lo preguntado, y el 17% piensa que la agresión verbal es desagradable en los juegos, pues las ofensas hacen perder los amigos.

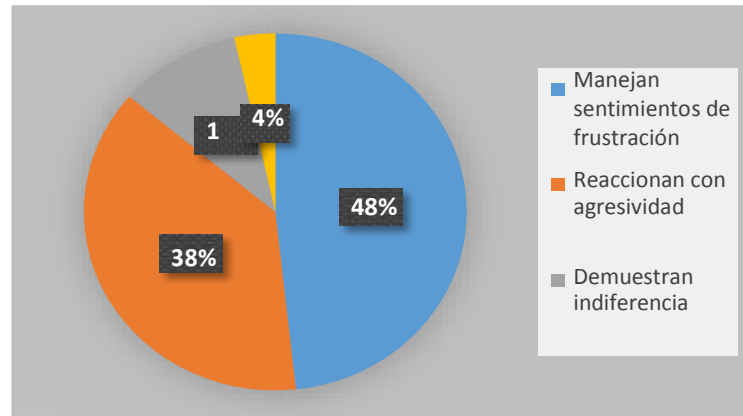
4. Que sentimientos se despiertan en los niños cuando son lastimados en los juegos que realizan?

Tabla 5. Procesamiento de la pregunta 4 de los estudiantes.

Categoría	Frecuencia	Porcentaje
Manejan sentimientos de frustración	14	48%
Reaccionan con agresividad	11	38%
Demuestran indiferencia	3	10%
La respuesta no coincide con la pregunta	1	4%
Totales	29	

Fuente: Los Autores

Grafica 4 Sentimientos de los niños cuando son lastimados



Fuente: Los Autores

El grafico refleja que en un 48% de los estudiantes manejan sentimientos de frustración cuando son lastimados en sus juegos, pues se sienten impotentes ante lo que ocurre y no lo creen justo, el 38% reaccionan agresivamente al ser lastimados, pues consideran que si se dejan lastimar, los demás se aprovecharan de esto y seguirán lastimándolos, solo el 4% presentan incoherencia en lo que responden, y al 10% son indiferentes al ser lastimados, pues prefieren seguir jugando que peleando.

5.4.2. Procesamiento de las encuestas a los docentes

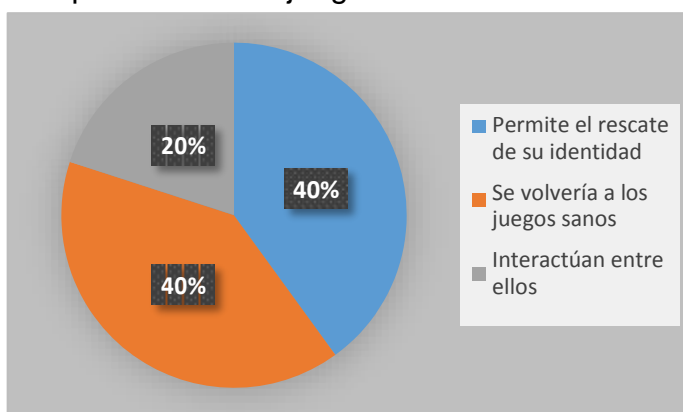
1. ¿Por qué cree usted que es importante que los estudiantes practiquen los juegos ancestrales de su región?

Tabla 6. Procesamiento de la pregunta 1 de los profesores.

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
Permite el rescate de su identidad	4	40%
Se volvería a los juegos sanos	4	40%
Interactúan entre ellos	2	29%
Totales	10	100%

Fuente: Los Autores

Grafica 5. Importancia de la práctica de los juegos ancestrales.



Fuente: Los Autores

En porcentajes iguales como el 40%, los profesores consideran que la práctica de los juegos ancestrales son importantes para el rescate de su identidad, pues estos los lleva a conocer las practicas recreativas de sus ancestros, En un mismo 40%, conceptúan que los juegos ancestrales llevaría a los niños a la práctica de juegos más sanos, pues los actuales en muchas ocasiones son agresivos o los aíslan, mientras que para el 20% consideran que los juegos ancestrales permiten a los niños interactuar entre ellos, mejorando así su convivencia con los demás.

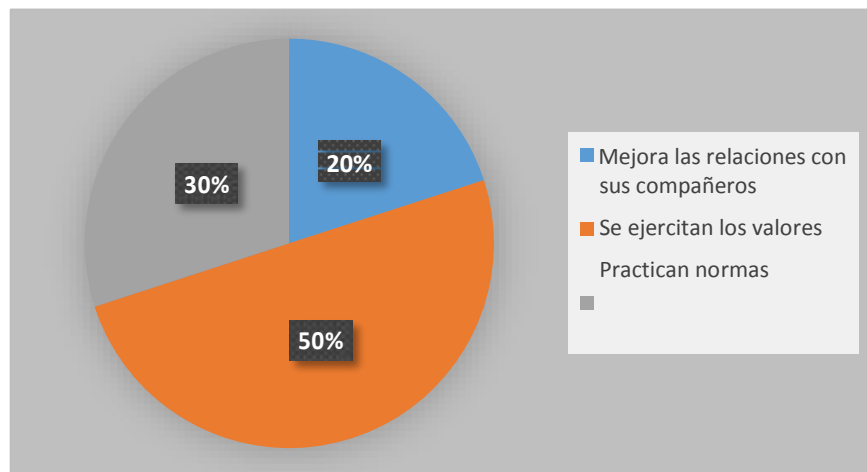
2. ¿Comente de qué manera los juegos ancestrales contribuyen a la corrección de conductas inapropiadas en la socialización de un estudiante?:

Tabla 7. Procesamiento de la pregunta 2 de los profesores.

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
Mejora las relaciones con sus compañeros	2	20%
Se ejercitan los valores	5	50%
Practican normas	3	30%
Totales	10	100%

Fuente: Los Autores

Grafica 6. Contribución de los juegos ancestrales a la corrección de conductas inapropiadas.



Fuente: Los Autores

El 50% consideran que la práctica de los juegos ancestrales, permite la ejercitación de los valores, pues a través de los juegos ancestrales los estudiantes aprenden a compartir, a respetar y a ser mejores personas, para el 30% se practican normas, ya que en todo juegos se debe seguir un parámetro o directriz, lo que hace que el niño tenga que frenar su voluntad y deba acatar una regla. Y solo para un 20%

mejoran las relaciones con sus compañeros, pues para los niños es muy importante sentirse bien cuando realiza algo agradable y olvida en muchas ocasiones sus diferencias con los demás, por disfrutar su juego.

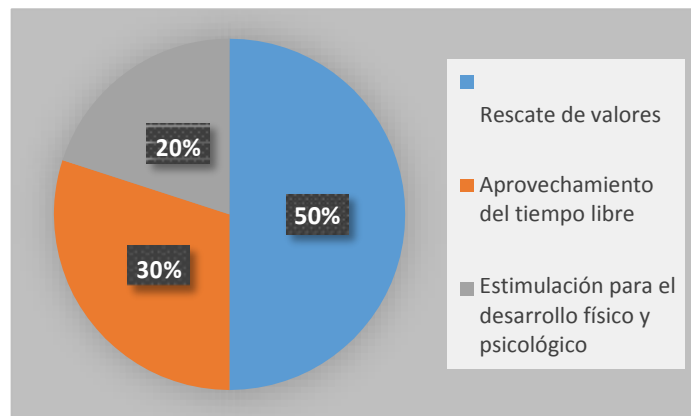
3. ¿Qué beneficios, cree usted que le deja a los niños volver a la práctica de juegos y rondas infantiles?

Tabla 8. Procesamiento de la pregunta 3 de los docentes.

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
Rescate de valores	5	20%
Aprovechamiento del tiempo libre	3	30%
Estimulación para el desarrollo físico y psicológico	2	20%
Totales	10	100%

Fuente: Los Autores

Grafica 7. Beneficios que deja la práctica de los juegos ancestrales.



Fuente: Los Autores

Para un 50% el beneficio más marcado es el rescate de valores, pues a través del juego, al niño se le hace más fácil aprender a manejar su sentir y su actuar, teniendo en cuenta a los demás, el 30% consideran que permitirían el aprovechamiento del tiempo libre, pues de esta forma tendrían la mente distraída en actividades recreativas que lo van a distraer y a educar, alejándolo así de actos inadecuados e improductivos, y para el 20% estos juegos estimulan la parte física y psicológica del estudiante, pues en los actuales juegos, los niños se vuelven muy sedentarios y mecánicos.

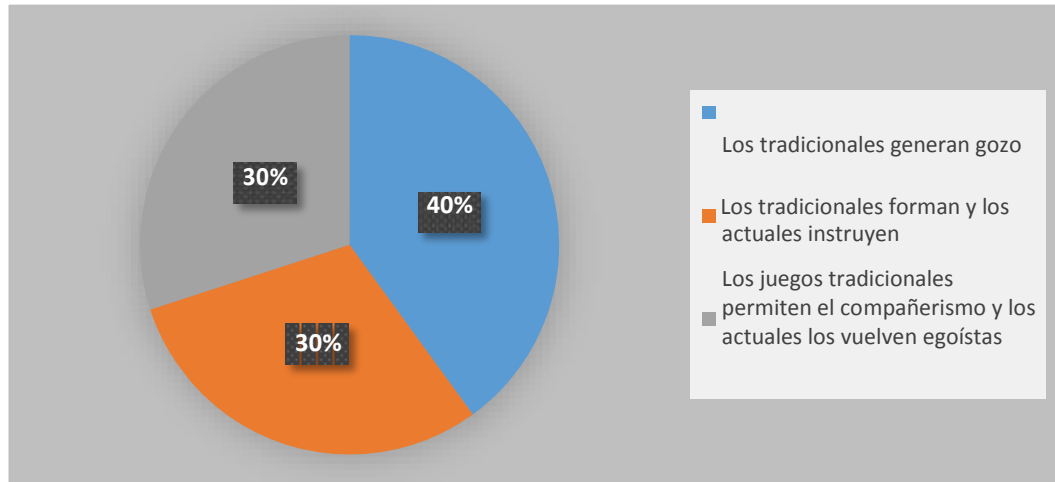
4. ¿Qué diferencias reconoce usted, en el comportamiento de los niños cuando estos realizan juegos tradicionales, y cuando juegan los actuales?

Tabla 9. Procesamiento de la pregunta 4 de los docentes.

Categoría	Frecuencia	Porcentajes
Los tradicionales generan gozo	4	40%
Los tradicionales forman y los actuales instruyen	3	30%
Los juegos tradicionales permiten el compañerismo y los actuales los vuelven egoístas	3	30%
Totales	10	100%

Fuente: Los Autores

Grafica 8. Diferencias en el comportamiento cuando se realizan juegos ancestrales y juegos actuales



Fuente: Los Autores

El 40% de los profesores coincide en que los juegos ancestrales generan gozo en los estudiantes, pues son mucho más divertidos que los actuales, un 30%, dicen que los juegos ancestrales forman, y los actuales instruyen, pues estos permiten a los niños aprender a convivir, y el otro 30% consideran que el compañerismo es muy notorio en los juegos ancestrales, pues ellos generan espacios para ampliar y preservar un círculo social, cuyo objetivo en común, es compartir momentos placenteros propiciados por los juegos.

5.4.3 Procesamiento de las encuestas a los padres de familia

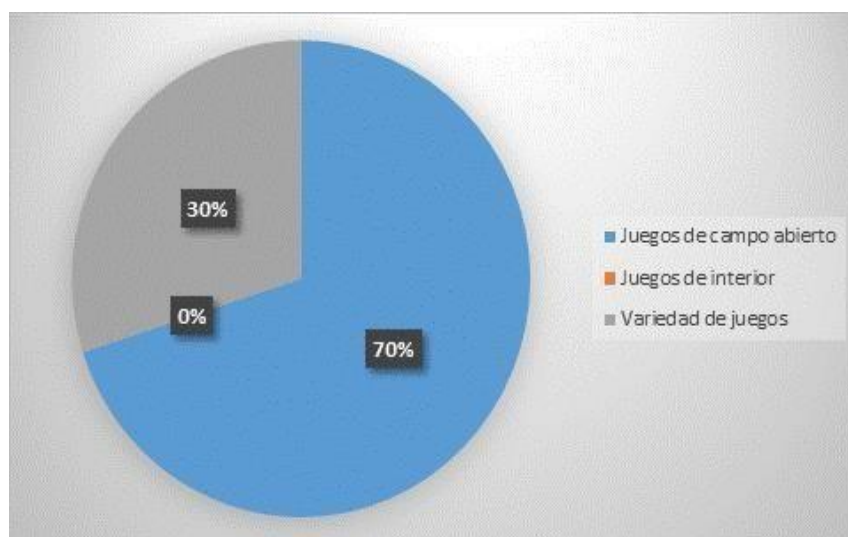
1. ¿Cuáles eran los juegos ancestrales realizados por usted cuando era niño?

Tabla 10. Procesamiento de la pregunta 1 de los padres de familia.

Categorías	Frecuencia	Porcentaje
Juegos de campo abierto	7	30%
Juegos de interior	0	0%
Variedad de juegos	3	70%
Totales	10	100%

Fuente: Los Autores

Grafica 9. Juegos ancestrales realizados por los padres de familia



Fuente: Los Autores

Analizando la gráfica el 70% de los padres realizaban juegos a campo abierto, tales como: Fútbol, voleibol, bola de trapo, latica, congelado, la loca y el 30% responden que hay variedad de juegos, mencionando juegos de campo abierto y juegos de interior como los de esa , los chocoritos, la tienda, las rondas y otros más.

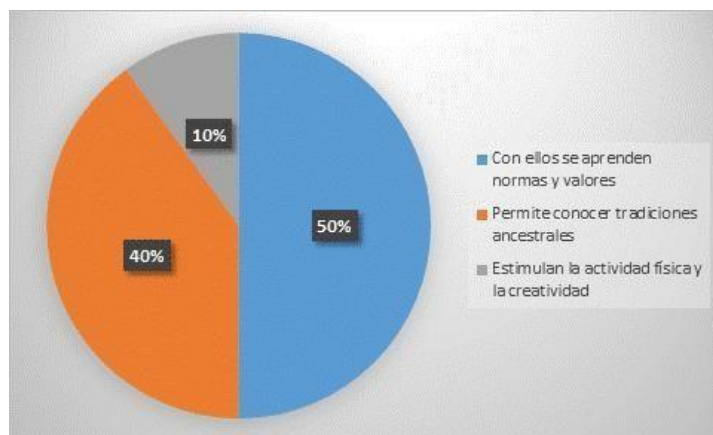
- ¿Por qué cree usted que es necesario fomentar en sus hijos la conservación de los juegos ancestrales?

Tabla 11. Procesamiento de la pregunta 2 de los padres de familia.

Categoría	Frecuencia	Totales
Con ellos se aprenden normas y valores	5	50%
Permite conocer tradiciones ancestrales	4	40%
Estimulan la actividad física y la creatividad	1	10%
Totales	10	100%

Fuente: Los Autores

Grafica 10. Razones por las cuales es necesario fomentar en sus hijos la conservación de los juegos ancestrales



Fuente: Los Autores

El 50% considera que es necesario el fomento de los juegos ancestrales porque con ellos se aprenden normas y valores, que en la actualidad están en detrimento, un 40% consideran que permiten conocer las tradiciones ancestrales, fortaleciendo así sus raíces, y un 10% piensan que a través de los juegos ancestrales se estimula la actividad física y la creatividad, ya que con ellos los niños están en constante movimiento físico, y ejercitación mental.

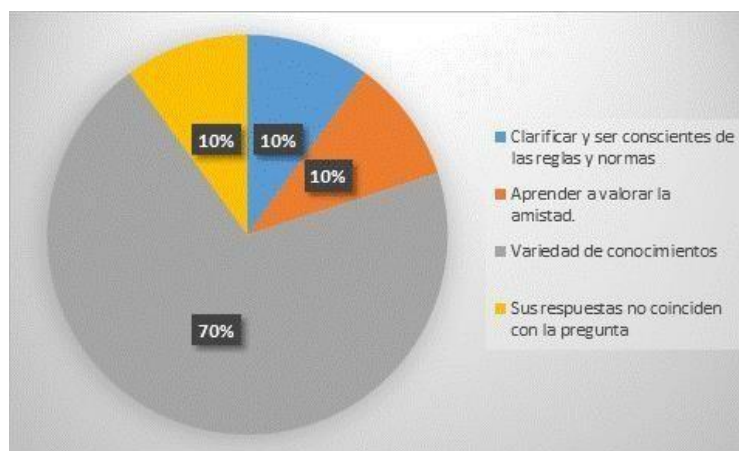
3. ¿Qué clase de conocimientos adquirió usted al realizar sus juegos ancestrales?

Tabla 12 Procesamiento de la pregunta 3 de los padres de familia.

Categoría	Frecuencia	Totales
Clarificar y ser conscientes de las reglas y normas	1	10%
Aprender a valorar la amistad.	1	10%
Variedad de conocimientos	7	70%
Sus respuestas no coinciden con la pregunta	1	10%
Totales	10	100%

Fuente: Los Autores

Grafica 11. Conocimientos adquiridos al realizar juegos ancestrales.



Fuente: Los Autores

El 70% consideran que los juegos ancestrales imparten variados conocimientos, ya sea para su formación en valores o en conceptos académicos, con un 10%, consideran que aprenden a valorar la amistad, ya que con los juegos se amplía y se fortalecen los círculos sociales y afectivos, un 10% clarifican y se concientizan de las reglas y normas, pues para ellos todo juego las lleva implícitas, y algunos

responden sin coincidir con la pregunta, dándose así un 10 % de respuestas que no son claras con relación los conocimiento que un juego ancestral trasmite.

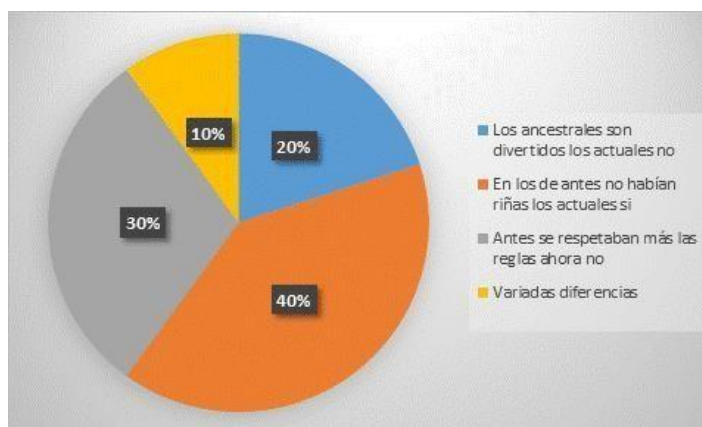
4. ¿Qué diferencia encuentras entre los juegos tradicionales que practicaron ustedes y sus antepasados y los juegos que practican sus hijos actualmente?

Tabla 13. Procesamiento de la pregunta 4 de los padres de familia.

Categoría	Frecuencia	Totales
Los ancestrales son divertidos los actuales no	2	20%
En los de antes no habían riñas los actuales si	4	40%
Antes se respetaban más las reglas ahora no	3	30%
Variadas diferencias	1	10%
Totales	10	100%

Fuente: Los Autores

Grafica 12. Diferencias entre juegos ancestrales y juegos actuales.



Fuente: Los Autores

El 40% Consideran que en los juegos ancestrales no habían riñas mientras que en los actuales si, pues con ellos la intención constante es la diversión y no la discordia, un 10% piensan que hay variedad de diferencias entre ambos, es decir en este aspecto para ellos existe una marcada proliferación de diferencias entre ambos juegos, el 20% consideran que antes se respetaban más las reglas, pues los padres vigilaban más los juegos realizados por sus hijos, el 30% aduce que los ancestrales, eran más divertido que en los actuales, pues se compartía más con los grupos de amigos.

5.5 VARIABLES E HIPÓTESIS DE TRABAJO

Tabla 14. Variables e hipótesis de trabajo

Variables	Indicadores de observación	Hipótesis de trabajo
1. Aportes al desarrollo físico y cognitivo	1. Realización de un Rally	1. los Estudiantes de 5 grado comprenden la importancia de implementar juegos ancestrales dentro de su proyecto de vida.
2. Normas y valores	2. Prácticas de juegos ancestrales en los cuales se imparten y se cumplen reglas y normas.	2. Las relaciones interpersonales e intergeneracionales se fortalecen con los juegos ancestrales.
3. Aprovechamiento del tiempo libre.	3. Encuentros lúdica familiar	3. Los juegos ancestrales son una valiosa oportunidad para generar integración.
4. Rescate de las raíces.	4 Dialogo intergeneracional adultos mayores vs niños.	4. Los dialogo intergeneracionales permite la exaltación de los valores.
5. Juegos ancestrales como estrategia pedagógicas	5. taller de construcción pedagógica.	5. Los docentes comprenden la importancia de implementar los juegos ancestrales como herramienta pedagógica.

Fuente: Los Autores.

6. PROPUESTA

6.1 TÍTULO DE LA PROPUESTA

Jugando, y rescatando, nuestra identidad se va recuperando

6.2 DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA

En la población estudiantil de la Institución Educativa de Bayunca, se observa que la forma de relacionarse de los niños y niñas, es agresiva. Están mediatizados por las nuevas tecnologías y en ocasiones, no queman sus etapas de juego, porque se dedican a actividades laborales, para obtener los recursos económicos necesarios para sus hogares.

Esto refleja una escasez, de valores y de prácticas corporales y grupales, además de la desmotivación por la formación académica, engrandeciendo así la problemática, al convertir los ambientes familiares, escolares, y sociales en escenarios hostiles, que llevan al detrimento del proceso de enseñanza aprendizaje.

Se hace necesario implementar y rescatar estrategias lúdicas como los juegos ancestrales propios de su región, que permitan conocer parte de las prácticas recreativas de sus ancestros, en los cuales las normas, la adquisición de valores y la ejercitación física, se realizan bajo ambientes placenteros, enmarcado en la creatividad y la felicidad propia del ser humano.

6.3 JUSTIFICACIÓN

Así como la humanidad evoluciona, nuestros niños y niñas también evolucionan, son seres que han ido cambiando su capacidad para comunicar y para captar la información, que les permite enfrentar el mundo en el cual se desarrollan.

Desde la apreciación de los participantes en la creación de esta propuesta es relevante que el docente de hoy, replantee su quehacer pedagógico, implementando herramientas, que le permitan desarrollar en sus estudiantes, todas aquellas habilidades necesarias, para enfrentar y hacer parte del mundo actual, en el cual les ha tocado crecer.

Esta propuesta: **Jugando, y rescatando, nuestra identidad se va recuperando** trata de potencializar, el **juego ancestral**, como una herramienta educativa, que contribuya a la asimilación de conceptos académicos, al desarrollo del pensamiento crítico y creativo del educando, a la satisfacción de necesidades afectivas, a elaborar experiencias, expresar y controlar emociones, ponerse en el punto de vista del otro, a ampliar los horizontes de si mismo, a aprender a colaborar y a comunicarse con los demás, a interiorizar la importancia de trabajar en equipo frente a la competitividad y a la vez los lleva a la elaboración de conceptos académicos de una forma divertida y placentera.

Al reconocer parte de las formas como sus ancestros se divertían, se les lleva a establecer comparaciones entre lo que en su mundo actual se realiza y lo que sus seres querido realizaban y sentían, al experimentar el contacto directo con el otro, al ejercitarse físicamente, al estimular su parte creativa y a las formas como también aprendían al utilizar sus juegos.

Esta experiencia es enriquecedora de nuestro quehacer pedagógico y profesional, ya que permite la integración e intercambios de saberes lúdicos entre los chicos con sus parientes, y de éstos a su vez con la escuela, que se convierte en el vehículo que facilita dicho intercambio, también permite el fortalecimiento de los lazos afectivos con los miembros de su familia, entorno próximo, y localidad, en el hecho de que se propicia un acercamiento con costumbres ancestrales y el conocimiento de su historia y reconocen que el juego es un medio de socialización necesario que aparte de recrear también educa.

6.4 OBJETIVO

6.4.1 Objetivo General:

Implementar los juegos ancestrales, como una herramienta facilitadora de los procesos educativas, y formadora en valores éticos, morales y sociales en los niños y niñas de la Institución Educativa de Bayunca

6.4.2 Objetivos Específicos:

- Socializar la propuesta ante la comunidad educativa, motivando la implementación de ésta como una herramienta lúdico-pedagógica.
- Institucionalizar la práctica de los juegos ancestrales, sugiriendo la propuesta de inclusión en el P.E.I.
- Evaluar los resultados de la implementación de la propuesta dentro del quehacer pedagógico.

6.5 ESTRATEGIAS Y ACTIVIDADES

6.5.1 Resultados y análisis de la aplicación de los talleres

El Trasfondo Ontológico y Conceptual de los Juegos Ancestrales tiene como objetivo general Implementar los juegos ancestrales, como una herramienta facilitadora de los procesos educativos, y formadora en valores éticos, morales y sociales en los niños y niñas de la Institución. En este trabajo se implementó una propuesta llamada: **Jugando, y rescatando, nuestra identidad se va recuperando**, la cual propone unos talleres, que fueron aplicados a una muestra de 29 estudiantes, específicamente en el grado 5, los cuales son niños que oscilan en edades entre los 9 y 12 años de edad, también presenta talleres que fueron desarrollados con 10 profesores de estos grados y una muestra de 10 padres de familia.

Cada taller tuvo una duración de 3 horas, en las cuales se pudo apreciar el alcance de los objetivos trazados y el poder involucrar y motivar a cada uno de los participantes, hace sentir la verdadera importancia de proyectos como estos.

La realización de los siguientes talleres, permitirán dirigir el trabajo investigativo hacia la consecución de los objetivos trazados por los investigadores, brindando a su vez herramientas dinamizadoras, necesarias para fortalecer y complementar el proceso.

Fundación Universitaria Los Libertadores
Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia
Especialización en Pedagogía de la Lúdica

Sede: Principal Grupo: 5º C
Institución: Institución Educativa de Bayunca Nivel: Básica Primaria
Integrantes: Verena E. González, Sharon Perrián Payares, José Zabaleta Rodríguez

Taller 1. Encuentro mis tesoros

Variable: Aportes al desarrollo físico y cognitivo

Objetivo: Implementar un Rally como herramienta en la cual los educandos se ejerciten físicamente y se aproximen a la conceptualización sobre los juegos ancestrales.

Contenido y Metodología

- a. Capacitación de grupos de apoyo, conformados por estudiantes del grado 10º, para que realicen la función de guías u orientadores del proceso.
- b. Solicitar a los estudiantes de 5º que indaguen en los miembros de su familia un juego ancestral y como se realiza
- c. Se brindará un espacio para compartir saberes, en el cual expresaran los resultados de su investigación con sus parientes
- d. Formar diferentes equipos con los estudiantes de 5º
- e. Organización de 5 bases que tendrán diferentes tareas asignadas, que deberán ser realizadas por los diferentes equipos, de la siguiente manera:

1ª Base: Elaboración de un pendón con un lema relacionado con la importancia del juego y al finalizarlo lo expondrán y brincaran la cuerda durante un tiempo establecido

2ª Base: Realizar un dibujo relacionado con los juegos ancestrales

3ª Base: Ponte pilas con los juegos ancestrales: En esta base los estudiantes escucharán el concepto sobre lo que es un juego ancestral y su importancia.

4ª Base: Realizan la ronda infantil el vasito de agua

5ª Base: con una sola palabra grita que sientes después de haber realizado las actividades

Cada base les proporcionara a los equipos pistas para encontrar la siguiente.

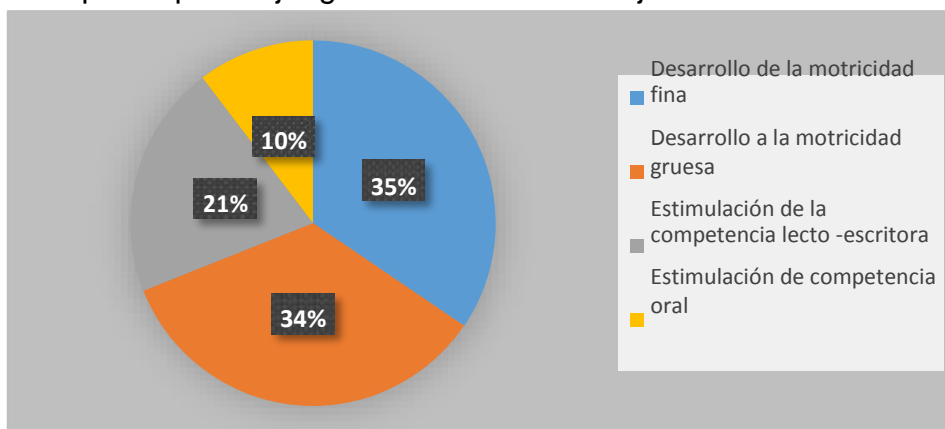
Evaluación: ¿De qué manera los juegos ancestrales ayudan en el desarrollo del cuerpo y en la adquisición de conocimientos en los estudiantes de 5°?

Tabla 15. Procesamiento de la pregunta de evaluación del taller 1

CATEGORIA	FRECUENCIA	TOTAL
Desarrollo de la motricidad fina	10	35%
Desarrollo a la motricidad gruesa	10	34%
Estimulación de la competencia lecto -escritora	6	21%
Estimulación de competencia oral	3	10%
Total	29	100%

Fuente. Los Autores

Grafica 13. Aporte que los juegos tradicionales le dejan a los estudiantes.



Fuente. Los Autores

El 35% de los estudiantes al realizar sus trabajos tuvieron la oportunidad de desarrollar su motricidad fina, utilizando el rasgado, recortado, pegado, coloreado. Un 34% estimuló su motricidad gruesa, al motivarse por la realización de la ronda

El vaso con agua, donde utilizaron las piernas al correr, saltar, al pasar de una estación a otra, mientras que los demás participaron parcialmente, un 21% participó con más entusiasmo en la escritura y lectura de palabras y mensajes relacionadas con la actividad; algunos mostraron apatía en una parte de la actividad y solo un 10% comunicaron verbalmente los resultados de su trabajo si sentir temor o pena, desarrollando así su capacidad oral.

Cuadro 3: Diario de campo de taller 1

Diario de campo del taller 1	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	Viernes 16 de Octubre
Grupo observado	Grado 5
Lugar de observación	Institución Educativa de Bayunca
Tiempo de observación	3 horas
Variable	Aportes al desarrollo físico y cognitivo
<p>Descripción de la observación</p> <p>Previamente a la realización del Rally, se instruyó al equipo colaborador, formado por estudiantes de 10,° quienes participaron como guía de los estudiante de grado 5°, interactuando activa y acertadamente con la población, facilitando así la realización de la actividad y haciéndola más entendible para los niños, para el alcance de sus logros, ellos fueron quienes explicaron las reglas del juego para poder ser ganadores, las sanciones para quienes incumplieran las reglas acordadas dando así el inicio o puesta en marcha del juego.</p> <p>Estas reglas consistían en:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Conformación de equipos participantes 2. Cada equipo en un momento indicado se acerca a las Bases que poseen una tarea asignada. <ul style="list-style-type: none"> 1ª Base: Elaboración de un pendón con un lema relacionado con la importancia del juego y al finalizarlo lo expondrán y brincarán la cuerda durante un tiempo establecido 2ª Base: Realizar un dibujo relacionado con los juegos ancestrales 3ª Base: Ponte pilas con los juegos ancestrales: En esta base los estudiantes escucharan el concepto sobre lo que es un juego ancestral y su importancia. 4ª Base: Realizan la ronda infantil el vasito de agua 5ª Base: con una sola palabra grita que sientes después de haber realizado las actividades <p>Cada base les proporcionara a los equipos pistas para encontrar la siguiente.</p>	

<p>3. El equipo que mayor número de actividades alcanzo a realizar en el tiempo establecido, fue el ganador de una anqueta con dulces para compartir.</p> <p>Durante la realización de esta, se pudo evidenciar las inclinaciones y las apatías de los estudiantes por la realización de las diferentes actividades que se efectuaron en el Rally, algunos por temor a poner en evidencia sus dificultades en el proceso lector escritor, demostraron claramente su deseo de no escribir ni leer los resultados de sus carteles, mientras que otros afloraron su creatividad e ingenio en la creación de sus trabajos, algunos espontáneamente comunicaban sus ideas y sentimientos de alegría al exponer el trabajo final. En la realización de la ronda solo algunos estuvieron indiferentes ante ella, pues los demás saltaban y cantaban con alegría viviendo el momento con mucho entusiasmo.</p>	
<p>Aspectos positivos</p> <p>Se pudo evidenciar, la unión, el liderazgo, la responsabilidad, la solidaridad de los participantes de cada equipo, y el aporte que hicieron los estudiantes del grado 10 como guía en el proceso del rally.</p>	<p>Aspectos negativos</p> <p>En el desarrollo del Rally se pudo evidenciar, momentos de agresión verbal y física, producto de sus afanes y de su frustración por la competitividad y el deseo de realizar de una mejor forma su trabajo. Se observó por parte de uno de los grupo desorganización e improvisación al momento del inicio y luego una reflexión por parte de los mismo al ver el avance de los demás</p>
<p>Comentarios</p> <p>A pesar de que las actividades fueron muy lúdicas no se logró en su totalidad el objetivo propuesto,</p>	
<p>Conclusiones</p> <p>Por medio del Rally los estudiantes del grado 5° se ejercitaron físicamente, aproximándose de una forma parcial a la conceptualización de los juegos ancestrales</p>	

Fuente: Los Autores

Taller 2. Yo aprendo a convivir

Variable: Normas y valores

Objetivo: Reconocer las normas y valores presentes en los juegos ancestrales.

Contenido y Metodología

- a. Motivación como apertura a la actividad, propiciando un conversatorio, en el cual los niños expresaran a que persona consultaron para saber el nombre de los juegos ancestrales propuestos por ellos, y a la vez expresaran de qué manera son realizados.
- b. Los equipos conformados, escogerán dentro del listado de juegos ancestrales llevados por ellos con anticipación, el juego a realizar.
- c. Practica del juego escogido por los estudiantes.
- d. Cada equipo internamente realizarán la descripción de las normas requeridas en el juego y la reflexión de los valores que en ese juego se evidenciaron plasmando sus conclusiones en una cartelera.
- e. Socialización de los resultados efectuados por los diferentes equipos de trabajo.

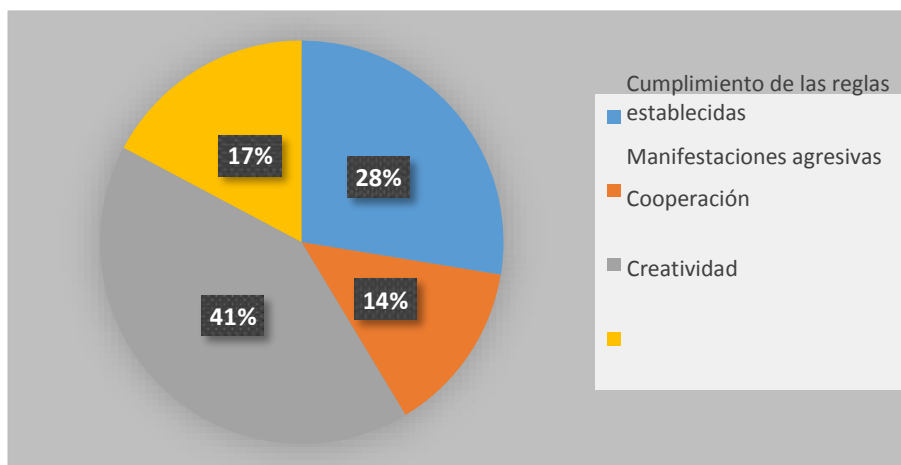
Evaluación: ¿De qué forma se evidencian las normas y los valores, en la práctica de los juegos ancestrales?

Tabla 16. Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación del taller 2

CATEGORIA	FRECUENCIA	TOTAL
Cumplimiento de las reglas establecidas	8	28%
Manifestaciones agresivas	4	14%
Cooperación	12	41%
Creatividad	5	17%
Total	29	100%

Fuente. Los Autores

Grafica 14. Normas y valores evidenciados en la actividad.



Fuente. Los Autores

En un 41% se pudo evidenciar el valor de la cooperación desarrollado en los estudiantes, al trabajar todos muy unidos en la realización de los juegos, y posterior elaboración de las carteleras, el 28% demostró seguir correctamente las normas establecidas para la realización de la actividad, demostrando respeto y cumplimiento en lo exigido, el 17% afloró su creatividad en la realización de las carteleras, plasmando en sus dibujos y decoraciones su empeño por mostrar sus habilidades artísticas, haciendo sus propuestas y comentarios sobre los valores y normas que más se evidenciaron en la actividad, solo el 14% presentaron brotes de agresión, por su inconformismo, o sus diferencias de opinión, demostrando también intolerancia ante las posiciones del otro.

Cuadro 4: Diario de campo de taller 2

Diario de campo del taller 2	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	Lunes 19 de octubre del 2015
Grupo observado	Grado 5
Lugar de observación	Institución Educativa de Bayunca
Tiempo de observación	3 horas
Variable	Normas y valores
Descripción de la observación	

<p>Al iniciar la actividad se dio un espacio en el cual los niños contaron, a que persona consultaron sobre el nombre de los juegos ancestrales propuestos por ellos, y a la vez expresaron de qué manera se realizaban.</p> <p>Cada equipo escogió dentro del listado, un juego ancestral, para ejecutarlo, al finalizarlo describieron las normas evidenciadas y los valores que más se practicaron en su realización, y al final construyeron una hermosa cartelera con sus ideas allí plasmadas.</p> <p>Finalmente se realizó una socialización de carteleras, entre compañeros, en las cuales sus conceptos fueron comunicados de manera verbal y escrita.</p>	
<p>Aspectos positivos</p> <p>El dinamismo y entusiasmo en la realización de los juegos, fue altamente evidenciado, junto con la práctica de valores y normas requeridas en tal evento</p>	<p>Aspectos negativos</p> <p>Demostración de agresión física y verbal entre algunos estudiantes, por diferencias en opiniones.</p>
<p>Comentarios</p> <p>La actividad realizada alcanzo el logro trazado, pues los estudiantes reconocieron las normas y los valores que se pueden desarrollar en la práctica de los juegos ancestrales, fortaleciendo sus relaciones con sus familiares y reafirmandola con sus compañeros.</p>	
<p>Conclusiones</p> <p>Con la realización del taller YO APRENDO A CONVIVIR, se cumplido a cabalidad con el objetivo y las metas propuestas.</p>	

Fuente: Los Autores

Taller 3. Jugando con mis padres

Variable: Aprovechamiento del tiempo libre.

Objetivo: Fortalecer los lazos afectivos entre los padres de familia y los estudiantes de grado 5, al realizar la práctica de algunos juegos ancestrales.

Contenido y Metodología

- Elaboración y envió de una circular, para convocar a los padres de familia del grado 5º a que asistan a la escuela junto con sus niños.

- b. Charla introductoria previa a la actividad.
- c. Se formaran diferentes equipos entre padres e hijos, para que escojan de un listado propuesto, un juego ancestral, y este será practicado por estos para lograr el objetivo propuesto.
- d. Recuento de vivencias en las cuales se evidenciaran emociones vividas mediante la realización de la actividad
- e. Partiendo de lo logrado en el punto anterior, los organizadores del evento participarán con una breve charla, sobre la importancia de propiciar estos encuentros con los niños, las ventajas que deja la práctica de juegos ancestrales para el fortalecimiento de lazos afectivos, rescate de valores y motivación para el aprendizaje en las aulas educativas

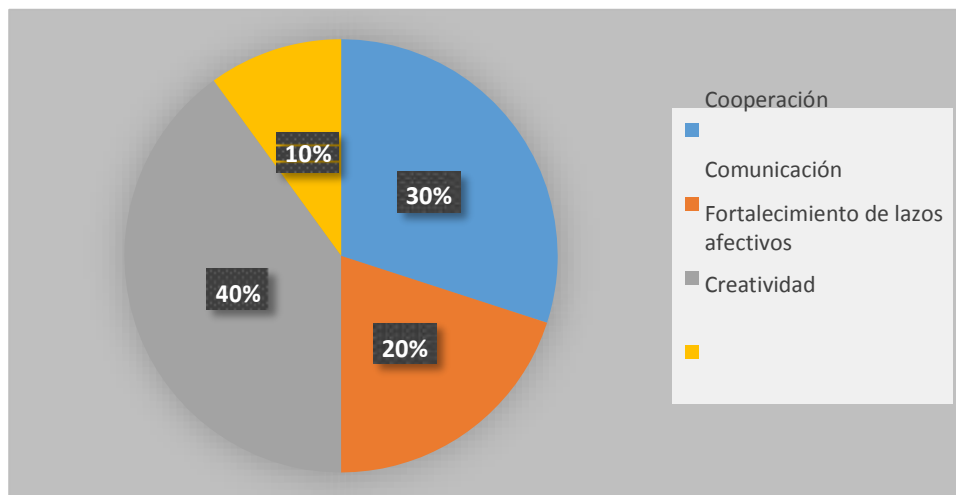
Evaluación: ¿Cómo el juego, fortalece los lazos afectivos entre padres e hijos, y a su vez permite el aprovechamiento del tiempo libre?

Tabla 17. Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación del taller 3

CATEGORIA	FRECUENCIA	TOTAL
Cooperación	3	30%
Comunicación	2	20%
Fortalecimiento de lazos afectivos	4	40%
Creatividad	1	10%
Total	10	100%

Fuente. Los Autores

Grafica 15. Fortalecimiento de lazos afectivos y el aprovechamiento del tiempo libre



Fuente. Los Autores

El 40% demostró haber fortalecido los lazos afectivos entre padres e hijos protagonistas de la práctica de los juegos ancestrales, haciéndose evidentes sentimientos de amor y tolerancia entre unos y otros, un 30% demostró mucha cooperación en la realización de los juegos, buscando ser los mejores participantes, un 20% evidencio una mejor comunicación, al momento de plantear reglas y proponer estrategias para el desarrollo de la actividad, 10% demostró creatividad en las estrategias empleadas para la realización de los juegos, buscando ser los triunfadores.

Cuadro 5: Diario de campo de taller 3

Diario de campo del taller 3	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	Martes 20 de Octubre del 2015
Grupo observado	Grado 5
Lugar de observación	Institución Educativa de Bayunca
Tiempo de observación	3 horas
Variable	Aprovechamiento del tiempo libre
Descripción de la observación	

<p>Previa invitación a los padres de familia para que acudieran junto con sus hijos al campo de futbol de Bayunca a la actividad que titulamos “Jugando con los padres”, se les dio las instrucciones y juntos, padres e hijos escucharon y seleccionaron el juego de su preferencia el cual habrían de ejecutar posteriormente. Conformado los equipos, se dio inicio la práctica de estos, luego se abrió un espacio de remembranzas en donde los padres evocaban momentos de su niñez y establecían comparaciones entre los juegos de antes y los actuales, y los niños a su vez preguntaban acerca de la experiencia que tenían los padres al practicar los juegos ancestrales. Así mismo analizaron los aprendizajes y enseñanzas que se pueden adquirir a través de estos.</p>	
<p>Aspectos positivos Se evidencio el fortalecimiento de los lazos afectivos entre los padres y estudiantes del grado 5, la cooperación, el respeto, las propuestas y la ayuda entre los equipos se observaron envueltos en un ambiente de alegría.</p>	<p>Aspectos negativos La congregación de los padres de familia, para la realización de la actividad, se hizo un poco difícil, ya que sus actividades laborales se convertían en un obstáculo.</p>
<p>Mediante la realización de la actividad, se apreció la constante motivación y entusiasmo, entre padres e hijos, derribándose los muros de distanciamiento entre ellos, la complicidad y la creatividad fueron puestas en marcha, envueltos en un ambiente de felicidad y constante cooperación.</p>	
<p>Conclusiones Los juegos entre padres e hijos, fortalecen los lazos afectivos y permiten el aprovechamiento del tiempo libre.</p>	

Fuente: Los Autores

Taller 4. Tomando café con los abuelos

Variable: Rescate de las raíces

Objetivo: Explorar a través de un conversatorio con los abuelos, los valores inmersos en los juegos ancestrales.

Contenido y Metodología

- Organización de un listado de preguntas para los abuelos, realizado por los estudiantes, previo al encuentro.

PREGUNTAS:

1. ¿Mencione el nombre del juego que más le gustaba realizar cuando estaba pequeño y explique cómo lo realizaba?.
 2. ¿Que sentimientos experimentaba cuando realizaba su juego favorito en aquella época?
 3. ¿Comente porque los juegos de su época, eran más agradables que los juegos de ahora, y que enseñanzas dejaban?.
 4. ¿Que sintió, al tener la oportunidad de recordar y jugar nuevamente, algunos de los juegos que en otra época usted practicaba?.
-
- b. Explicación de la metodología a seguir en la realización del conversatorio.
 - c. Realización del conversatorio entre ancianos y estudiantes del grado 5, en los cuales se evidencie los aportes que los juegos tradicionales pueden dar a los niños de hoy.
 - d. Compartir de memorias obtenidas en el conversatorio.
 - e. Realización de un juego infantil propuesto por los abuelos.
 - f. Exploración de valores inmersos en la realización del juego.
 - g. Socialización y análisis de experiencias adquiridas por ancianos y niños al realizar el juego propuesto
 - h. Compartir de pan con café

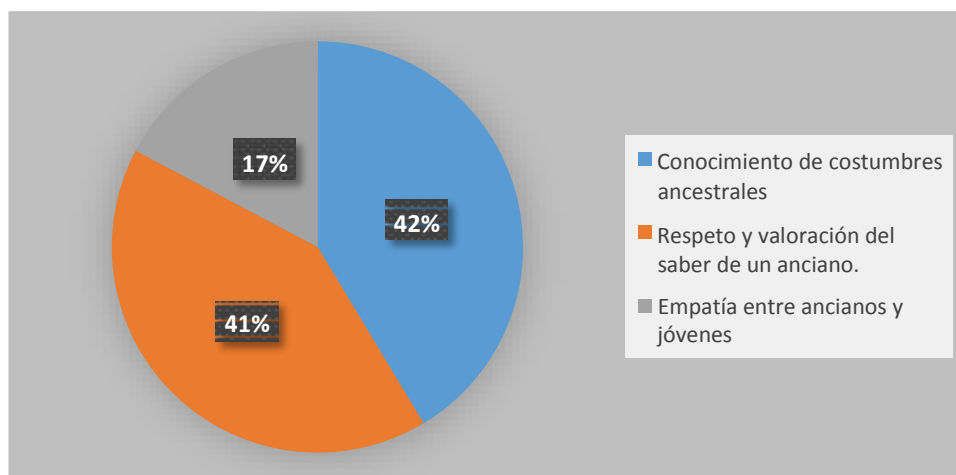
Evaluación: ¿De qué manera, el compartir de experiencias lúdicas con ancianos, permiten evidenciar los valores inmersos en los juegos ancestrales?

Tabla 18. Procesamiento de las respuestas a la pregunta de evaluación del taller 4

CATEGORIA	FRECUENCIA	TOTAL
Conocimiento de costumbres ancestrales	12	42%
Respeto y valoración del saber de un anciano.	12	41%
Empatía entre ancianos y jóvenes	5	17%
Total	29	100%

Fuente. Los Autores

Grafica 16. Tomando café con los abuelos



Fuente. Los autores

Un 42% de los estudiantes, logro adquirir el conocimiento de las costumbres ancestrales, mediante la exposición realizada por el adulto mayor, lo cual se

evidencio en el momento en el cual los niños realizaron los comentarios sobre la experiencia vivida, un 41% demostró respeto y valoración por el conocimiento transmitido por los adultos, pues su actitud constante de atención y curiosidad por escuchar lo narrado se marcó notablemente, y un 17% de los estudiantes demostró una actitud de empatía con los ancianos, con su trato, tolerancia, paciencia y amor demostrados entre ellos.

Cuadro 6: Diario de campo de taller 4

Diario de campo del taller 4	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	Viernes 23 de Octubre
Grupo observado	Grado 5
Lugar de observación	Institución Educativa de Bayunca
Tiempo de observación	3 horas
Variable	Rescate de raíces
Descripción de la observación	
<p>El equipo de trabajo, a través de una invitación a los adultos mayores (Casa del adulto mayor), propició un conversatorio entre los ancianos y niños , en el que se transmitieron conocimientos y experiencias formativas, en el cual los adultos narraron a los niños la forma como jugaban cuando estaban pequeños, lo que podían aprender y compartir con sus amigos , lo importante que es el juego para el ser humano y los valores que estos transmiten. Los niños a su vez establecían comparaciones éntrelos juegos de antes y los de ahora, pudiendo concluir y evidenciar lo agradable de aquellos propuestos y explicados por los ancianos, se culminó la actividad con un café para los ancianos y un refresco para los niños con el compromiso de una nueva visita a la casa del adulto mayor por parte de los estudiantes, para volver a jugar.</p>	
<p>Aspectos positivos</p> <p>La evocación de recuerdos en el adulto mayor, les hizo revivir sentimientos de alegrías y añoranzas, lo que hizo que la actividad fuera significativa para ellos, para los niños, la actividad fue enriquecedora ya que pudieron escuchar y estar en contacto directo con adultos diferentes a los de su núcleo familiar, los cuales se convirtieron en fuentes de conocimiento sobre las costumbres lúdicas del ayer.</p>	<p>Aspectos negativos</p> <p>Retraso en el tiempo programado para la realización del evento, en e momento de partida con los niños hacia la CASA DEL ADULTO MAYOR.</p>
Comentarios	

Se pudo despertar en los adultos mayores, el deseo de que se hagan más frecuentes estas actividades, pues se sienten importantes e incluidos en la sociedad actual, hasta el punto de que despiertan compromisos en quienes la organizan. Los estudiantes demostraron interés y respeto ante lo narrado por los ancianos, he incluso deseo por experimentar lo que se siente al practicar un juego ancestral.

Conclusiones

El objetivo trazado en la actividad, se logró en su totalidad, ya que se pudo extraer los valores que están inmersos en los juegos ancestrales a través de la experiencia del adulto mayor.

Fuente: Los Autores

Taller 5. Jugando también enseñamos

Variable: Juegos ancestrales como estrategia pedagógicas

Objetivo: Fomentar la práctica de los juegos ancestrales en el aula de clase, como herramienta facilitadora de los procesos pedagógicos en los educandos.

Contenido y Metodología

- a. Conceptualización de los juegos ancestrales por parte del equipo que lidera la actividad.
- b. Invitación a los profesores a realizar un juego ancestral
- c. Los profesores en grupos, realizaran un cuadro comparativo en el cual colocarán el nombre del juego ancestral realizado por ellos, y el aporte conceptual, y ontológico que da en los educandos.
- d. Socialización de los cuadros comparativos.

Evaluación

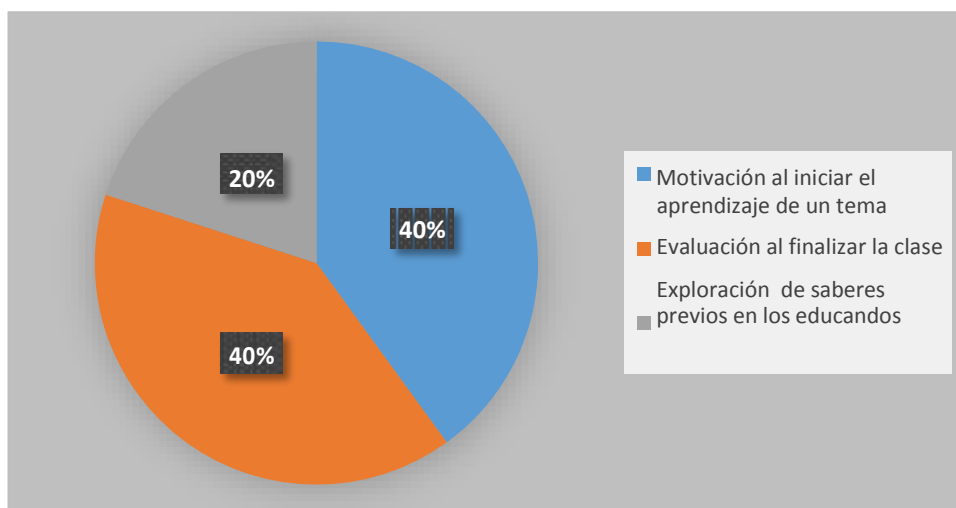
¿De qué manera los juegos ancestrales se convierten en una herramienta facilitadora de los procesos de aprendizaje de los estudiantes?

Tabla 19. Procesamiento de las respuestas a la pregunta del taller 5

CATEGORIA	FRECUENCIA	TOTAL
Motivación al iniciar el aprendizaje de un tema	4	40%
Evaluación al finalizar la clase	4	40%
Exploración de saberes previos en los educandos	2	20%
Total	10	100%

Fuente. Los Autores

Grafica 17. El Juego ancestral como estrategia lúdico-pedagógica



Fuente. Los Autores

Mediante la aplicación del taller, se evidenció, que un 40% de los educadores considera que el juego ancestral, es una buena estrategia como evaluación, pues con ellos, se pueden observar las debilidades y fortalezas que posee el educando, con relación al tema enseñado; de igual forma el otro 40% expresa que al iniciar

una clase, los juegos ancestrales despiertan la motivación y el interés de los estudiantes por aprender el tema a desarrollar, un 20% expresa: que los juegos ancestrales, utilizados como herramienta para la exploración de saberes previos, permite que el educador adapte su clase a las necesidades del educando.

Cuadro 7: Diario de campo de taller 5

Diario de campo del taller 5	
Fundación Universitaria Los Libertadores Vicerrectoría de Educación Virtual y a Distancia Especialización en Pedagogía de la Lúdica	
Fecha	Lunes 26 de Octubre del 2015
Grupo observado	Grado 5
Lugar de observación	Institución Educativa de Bayunca
Tiempo de observación	3 Horas
Variable	Juegos ancestrales como estrategia pedagógicas
<p>Descripción de la observación</p> <p>Al iniciar la actividad, los organizadores del taller, compartieron la metodología de la actividad, para que los profesores tuviesen claro el objetivo o meta a alcanzar.</p> <p>Se exploraron los conocimientos presentes en ellos, sobre los juegos ancestrales, y se dio inicio a un conversatorio en el cual expresaron su opinión, sobre los momentos en los cuales los juegos ancestrales eran oportunos para el desarrollo de una clase. Posteriormente practicaron algunos de los juegos que ellos realizaban cuando niños, experimentando así la alegría de evocar y practicar algo placentero como es el juego. Al finalizar su juego, los profesores realizaron en cartulinas, unos cuadros comparativos, en los cuales colocaron el nombre del juego ancestral realizado por ellos, y el aporte conceptual, y ontológico que da en los educandos. Por ultimo socializaron los cuadros comparativos</p>	
<p>Aspectos positivos</p> <p>La aceptación de los profesores, de utilizar el juego ancestral como una herramienta lúdico-pedagógica reconociendo su importancia y gran aporte para el aprendizaje de los educandos</p>	<p>Aspectos negativos</p> <p>Al efectuar el taller, mientras los profesores participaban en el, los estudiantes quisieron fomentar actos de indisciplina, generando preocupación y distracción de algunos de los educadores.</p>
<p>Comentarios</p> <p>Durante el desarrollo del taller, se pudo evidenciar, el interés que los docentes daban al juego ancestral, la colaboración y el esmero, por realizar de la mejor forma su trabajo y el deseo de participar comunicando sus ideas.</p>	
Conclusiones	

Los docentes reconocieron la importancia de rescatar y utilizar los juegos ancestrales dentro de su quehacer pedagógico debido a que con ellos se fortalecen valores y se desarrollan conceptos en las diferentes áreas del saber

Fuente: Los Autores

6.5.2 Validación de las hipótesis de trabajo

Las hipótesis planteadas, emiten posibles situaciones dadas en el marco referenciado de estudio, dando así la oportunidad al investigador de corroborarla o de descartarlas en el momento de su análisis. Estas son:

Hipótesis 1. “los Estudiantes de 5 grado comprenden la importancia de implementar juegos ancestrales dentro de su proyecto de vida” Esta hipótesis se valida parcialmente porque a pesar de que las actividades fueron muy lúdicas no se logró en su totalidad el objetivo propuesto, además; se ejercitaron físicamente pero algunos sólo se acercaron conceptualmente a la actividad.

Hipótesis 2.” Las relaciones interpersonales e intergeneracionales se fortalecen con los juegos ancestrales “Esta hipótesis se valida parcialmente porque Las manifestaciones afectivas, como caricias y mimos durante desarrollo de la actividad eran pocas demostrando así un poco de desapego entre padres e hijos

Hipótesis 3.” Los juegos ancestrales son una valiosa oportunidad para generar integración” Esta hipótesis se valida porque durante la actividad se evidenció que los juegos entre padres e hijos, fortalecen los lazos afectivos y permiten el aprovechamiento del tiempo libre.

Hipótesis 4.” Los dialogo intergeneracionales permite la exaltación de los valores.” Esta hipótesis se valida porque El objetivo trazado en la actividad se alcanzó en su totalidad, ya que se pudo extraer los valores que están inmersos en los juegos ancestrales a través de la experiencia del adulto mayor.

Hipótesis 5.” Los docentes comprenden la importancia de implementar los juegos ancestrales como herramienta pedagógica” Esta hipótesis se valida porque los docentes reconocieron la importancia de rescatar y utilizar los juegos ancestrales dentro de su quehacer pedagógico debido a que con ellos se fortalecen valores y se desarrollan conceptos en las diferentes áreas del saber.

6.5.3 Cronograma de actividades

Cuadro 8: Cronograma de Actividades

ACTIVIDAD	MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Socialización con los miembros de la comunidad educativa por sedes	X	X	X													
Conformación del equipo del trabajo de la institución							X	X								
Planeación del encuentro con padres de familia									X	X						
Preparación de estudiantes monitores						X	X									

ACTIVIDAD	JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Encuentro con padres de familia para socialización de propuesta					X	X										
Conferencia Taller “importancia de los									X	X						

juegos ancestrales en el proceso pedagógico integral”																	
Tarde de juegos de añaño “ Juguemos otra vez” Integración de toda la comunidad educativa														X	X		
Taller 1. Encuentro mis tesoros													X				
Taller 2. Yo aprendo a convivir													X				
Taller 3. Jugando con mis padres														X			
Taller 4. Tomando café con los abuelos															X		
Taller 5. Jugando también enseñamos																	X

Fuente: Las Autoras

6.6 PERSONAS RESPONSABLES

Las personas responsables de materializar y dar vida a la propuesta son los autores de la propuesta Verena Ester Gonzales, Sharon Períñan Payares y Jose David Zabaleta Rodriguez, y especialistas como Luis Marrugo Fruto, Etnoeducador

especialista en Procesos de comunidades negras, Rusmery Herazo Etnoeducadora
 especialista en lingüística y en juegos ancestrales Bibiana Hoyos Ramírez, Lic. en
 Pre-escolar animadora y recreacionista.

6.7 BENEFICIARIOS DE LA PROPUESTA:

Toda la comunidad educativa será beneficiaria de dicha propuesta:

- **Padres de familia:** ya que a través de esta se afianzaran los lazos familiares por medio del recordar y practicar los juegos ancestrales, tal y como lo demostró el taller con padres y estudiantes que se realizó con una muestra significativa, así mismo los padres recibirán una charla a manera de conversatorio con uno de nuestro especialista en juegos ancestrales y acervo cultural de los afrodescendientes para que comprendan la importancia de rescatar los juegos y todo lo que representa la costumbres ancestrales.
- **Docentes de la institución:** Ya que ellos recibirán elementos de juicio y capacitación, en donde se conceptualizará la importancia del juego y su incidencia en los procesos pedagógicos en el aula.
- **Estudiantes :** Ellos serán los principales beneficiarios de dicha propuesta ya que ésta se hizo pensando en ellos mediante el mejoramiento de los procesos pedagógicos en el aula, y a través de , charlas y talleres prácticos no sólo se rescatará una forma de emplear su tiempo libre sino que además se acercarán a su familias y a las prácticas de sus antepasados

6.8 RECURSOS

Cuadro 9: Recursos

RECURSOS HUMANOS	RECURSOS TÉCNICOS	RECURSOS DIDACTICOS	TOTAL
Rusmery Herazo, Conferencia “El juego y su importancia en el proceso pedagógico	-Video beam - Talleres escritos Fotocopiados: \$50.000 -	-Rondas infantiles y juegos ancestrales - Refrigerios: \$100.000 -Imprevistos: \$ 50.000	\$ 700.000

Para padres y docentes \$ 500.000			
Taller : “acervo cultural de los afrodescendientes” Lic Luis Marrugo \$ 500.000	-Grabadoras y amplificación \$ -Fotocopias: 50.000	-Refrigerios y -Laminas materiales didáctico: \$ 70.000	\$620.000
Conversatorio y taller práctico con estudiantes		Refrigerios :100.000	\$ 100.000
Transporte para el equipo responsable			\$ 100.000
Actividad de cierre de “ Tarde de integración de toda la comunidad educativa	-Alquiler de una tarima y dos carpas:\$ 1,200.000 -Alquiler de sonido: \$ 700.000	-Pancarta y pendones alusivos a la actividad : \$ 200.000	\$ 2'100.000
Total general			\$3'620.000

Fuente: Las Autoras

6.9 EVALUACIÓN Y SEGUIMIENTO

Cuadro 10: Evaluación y seguimiento

<p>Planear</p> <p>Organizar con el equipo responsable y autor de la propuesta las jornadas de sensibilización y encuentros con padres de familia, estudiantes y docentes como: talleres, conversatorios, establecidos en el cronograma de actividades tendientes a fortalecer los procesos pedagógicos y de convivencia en el aula para mejorar los ambientes escolares.</p>	<p>Hacer</p> <p>Implementación y Desarrollo de las actividades planificadas dentro de la propuesta.</p>
<p>Verificar</p> <p>Establecimiento de criterios de seguimiento y evaluación de las actividades propuestas con el fin de que todo lo planeado se lleve a cabo.</p>	<p>Actuar</p> <p>Evaluando cada actividad se harán los correctivos potencializando las debilidades y llevando a un mejor término las siguientes.</p>

Fuente: Las Autoras

INDICADORES DE LOGRO:

- Entender la importancia de los juegos ancestrales, resaltando los valores que de ellos emanan.
- Practicar un juego ancestral, comparando con los juegos que se practican en la actualidad.
- Socializar la propuesta con todos los miembros de la comunidad educativa, destacando la importancia que tienen en los procesos educativos.
- Implementar talleres, fortaleciendo las relaciones convivenciales entre padres e hijos.

7. CONCLUSIONES

- A través del desarrollo y puesta en marcha del proyecto: El trasfondo ontológico y conceptual de los juegos ancestrales, y la consiguiente realización de las actividades y talleres, se observó un cambio paulatino de las formas relacionales entre los estudiantes, intercambios que antes eran agresivos y sin respeto alguno por normas, hoy se observa entre ellos una interacción respetuosa a través de la práctica de los juegos ancestrales, estrechándose así los lazos afectivos entre ellos y su núcleo familiar.
- Los niveles de agresividad se redujeron ostensiblemente; gracias a la dinámica de realización y práctica de estos juegos, propiciando una mayor interacción entre ellos, a su vez, fue sacándolos del aislamiento en el que estaban inmersos por el desmedido y mal uso de los aparatos tecnológicos.
- La propuesta, fue tomada positivamente por toda la comunidad educativa, ya que pudieron evidenciar su gran aporte para despertar en los educandos el interés por ejercitar su cuerpo, mejorar su comportamiento al realizar sus prácticas recreativas y fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje

8. BIBLIOGRAFÍA

- ALLPORT, G. (1954) The Nature of Prejudice, Addison-Wesley Publishing Company Inc., Cambridge, Massachusetts
- https://es.wikipedia.org/wiki/Juegos_tradicionales
- RUIZ, A. (2009) El juego como estrategia para alcanzar el mejor desarrollo socializador en los niños de pre-escolar. Universidad Pedagógica Nacional. Pag 44.
- <http://www.abcdelbebe.com/nino/12-24-meses/desarrollo/la-importancia-de-volver-los-juegos-tradicionales>
- <http://www.significados.com/ontologia/>
- JIMENEZ, J. (2008). La ontología del juego. Rescatado de: <http://cuerposinorganos.blogspot.com.co/2008/07/la-ontologia-del-juego.html>
- MARTINEZ, V. (2013). Juegos tradicionales, una opción saludable para su niño. Recuperado de: www.eluniversal.com.co/cartagena/vida-sana/juegos-tradicionales-una-opcion-saludable-para-su-nino-117776
- CASTILLO,S. (2011) Rescatado de: <http://juegostradicionalesseminario2.blogspot.com.co/2011/11/concepto-y-caracteristicas-de-los.html>
- Concepto de lúdica. Rescatado de: <http://laludicaenpreescolar.blogspot.com.co/2009/07/concepto-de-ludica.html>
- [La lúdica como estrategia pedagógica.](https://clarisar44.wordpress.com/2009/07/10/principios-de-la-ludica/) Rescatado de: <https://clarisar44.wordpress.com/2009/07/10/principios-de-la-ludica/>

- LÓPEZ, M. El juego. Instrumento de transformación social. Centro Superior de Estudios Universitarios La Salle. Madrid, España. Pág. 1.
- HODAPP. R. (1987) las funciones del juego social madre-niño. Universidad de Yale. Pag. 1
- ZUBIRIA. J. ¿Qué modelo pedagógico subyace a su práctica educativa?
Rescatado de:
<http://www.institutomerani.edu.co/publicaciones/articulos/que-modelo-pedagogico-subyace.pdf>

9. ANEXOS

ANEXOS: TALLER CON LOS DOCENTES DE GRADO 5°



Fuente: Los Autores



Fuente: Los Autores

TALLER CON ADULTOS MAYORES



Fuente: Los Autores



Fuente: Los Autores

TALLER CON LOS ESTUDIANTES



Fuente: Los Autores



Fuente: Los Autores